

圣剑传说/恐龙危机3/FF水晶编年史等12款劲作无敌公开!!

2003

3

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

总第104期

定价
8.4元

塞尔达传说漫谈

历史的轨迹!! 满分系列完全解说!!

本期特别策划

送 VCD

电竞收藏

宿命传说悲壮剧情
浪漫沙加全新系统
塞尔达传说秘典收藏
美国光环杀力四射
WE世界基础讲研
超级忍高手入门

三栖人

杀戮制造者
田岛昭宇

怒涛攻略

钟楼3
无尽沙加
黑暗编年史
英雄克罗诺亚·传说的星之徽章
塞尔达传说·风之韵
洛克人EXE3
胜利十一人6最终版

年末大作完全爆破发表
新约·圣剑传说

最终幻想·水晶编年史

恐龙危机3 最终幻想X-2 第2次机器人大战α 银河战士 PRIME

生化危机4 洛克人EXE GC
世界传说 召唤者的血统
勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心
任天堂智力游戏合集 魔霸2

PlayStation®2

真・女神転生III
NOCTURNE



盛宴

一份令你万分惊喜的请柬



GAME SOFTWARE
电子游戏软件

1月20日出版的2003年第4期《电软》将揭开谜底

左看右看横看竖看都超值!!

「电软」2003年第4期

「电击收藏2」

116 + 面全彩 VCD = ∞ 元

电击收藏试刊2免费赠送!!

庆春节，贺新春，风林、天师、PERFECT、宇部、彩火、MASCAR、星尘大海等一千小编首次“献声”电击，现场拜年贺喜，现场游戏解说，各地方言让你捧腹。闻其声如见其人，是你心目中的小编吗？值得**收藏**！



风林



1月20日

全国发售 魅力满载 敬请期待!!

「电软」2003年第4期

送「电击收藏2」VCD

8.4

ISSN 1006-5032



邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP

GAME SOFTWARE 2003年第3期 总第104期 电子游戏软件杂志社版权所有，翻印必究

电击收藏2 VOL.104

地址：北京海淀区中关村 邮编：100081
E-mail: vgame@public.bta.net.cn

发行：电子游戏软件杂志社的编辑部 TEL: (010) 64472177

未经许可，不得转载。本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或肖像权、名誉权的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。

印刷：全国各地图书局 邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号

定价 8.4 元





电软六人季记

编辑手札

本期开始随刊附送全新光盘志《电击收藏》，加上《电软》原本的116面全彩以及定价不变，这次是真真正正的让利，让人心惊肉跳的同时，相信我们的行动不会就此止步，更多惊喜内容在等着您！



风林

■比较痛苦。宿命2距翻版一步之遥，强忍着不去碰ZELDA。生怕自己一玩上便停不了手，宿命2这20多个小时又白搭了……

■北京下雪了，除了带来更多麻烦外，实在没有心情去赏识窗外煞白的景色（窗子上都是蒸气）。有那么几天是比较冷，恐怕这也会是北京在整个暖冬寒气的最了吧？现在的冬天很少有冻耳朵的痛觉了，堆雪人和打雪仗也难见，冬天除了带给北京人交纳供暖费的机会外，恐怕已经失去了它原有的魅力。再过50年，北京人也就见不到雪渣了。

■幸亏日版机器可以搞定港版软件，风林的XBOX总算可以运行“合金2本质”与“分裂细胞”，这就是行货带来的好处之一吧！



天师

■早些时候天语和PENNY的GGB录像放出，虽然天语只是休闲PASS（很多观众不满意！），下载又比较麻烦（只面向宽带用户提供FTP），但是——1、13式初入门者必有所悟。2、PENNY的9式的确专业。

对不起，我天语在这里想要表达的是，真·GGB魂·步行13式的影音，是毋须广大读者去下载的，下一期“电击收藏”会收录。

专业720×480，里地獄GREECE，史上最难。

呵呵，您别急先，瞧我天语的好了，他言免谈。

“电击收藏”之电软随刊免费附赠VCD，浓缩高难清版精华，高人可直接与我们联系提供影像。

比酷，电软说了算。谢谢大家！m(….)m
天语手中的三张底牌：GGB、莎木、HALO，皆VR虚拟现实。若论纯游戏，任氏最强。ZELDA可贵之处在于其无限的可能性——纯正ACT类型、画面细腻、谜题精巧、手感爽快、情节搞笑。

今日(12.18)开打ZELDA，13式变LINK。



宇部



●相信看到《塞尔达GO》实际画面的玩家，一定会被其崭新的图形处理技术所陶醉。消去了角色黑边的塞尔达在3D卡通实时渲染的作品中独树一帜，达到了前所未有的视觉效果。至于游戏内容方面，依然延续时之笛的主要系统，非常耐玩。

●再说说我关心的PS2作品：宇部感觉足球最终版的各方面进化都很成功，尤其新加入的喜欢比赛后的队员评分系统最让我喜欢。至于另一款期盼了多年的钟楼新作，宇部用一句流传到日本的成语来形容它与该系列的对比——云泥之差。



PERFECT

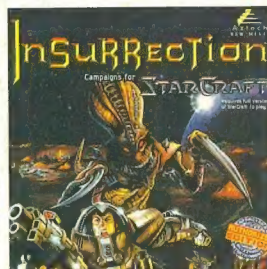
■传世经典WE6最终版发售后立即在编辑部引起新一轮的对战高潮。本人放弃英格兰改用巴西，罗尼的突破过人非常犀利，晃门将也很顺手。估计这款游戏至少能让球迷疯狂半年。

■平均半个月一次致命失误的后防线，终于让世界上一支球衣上没有赞助广告的超级球队巴塞罗那跌入了西甲排名的下半区。

■北京迎来了今年冬天的第一场雪，终于有点圣诞的气氛了。

■对星际依旧痴迷，但是水平很低。

■电软已经逐渐适应了半月刊的节奏，并开始着手策划一些新刊物。除了这期附赠的新刊《电击收藏》，近期还会有更大的惊喜带给读者！



星尘大海



■年末各个究极大作依次攻略中，忙而快乐着。

■《塞尔达·风之韵律》接近爆机，不忍走出塞尔达的世界，但无奈攻略是要完成的。

■年末大阴谋——将要出台，编辑部的各位同事们热血奋战中。

■已经试玩了KOF2002，双手不由自主颤抖，为了成为究极高手决定以后每周末去机厅耗一天。

■好久没有见到读者在KOF上的研究稿了，莫非国内没人玩该系列了？呼吁国内的KOF高打站起来说话。



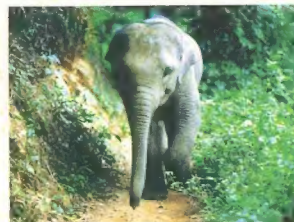
MASCAR

★WE6最终版比想象的还要强，MASTER LEAGUE目前MASCAR正在全力攻略中，CHALLENGE模式也是玩的不亦乐乎。

★圣诞节和元旦马上就要来临了，每年一到这个时候，MASCAR就不知道该干啥好了，也只有到了年底，才真正知道自己最害怕的是什么。

★一年三度的书市成了本人“淘金”的节日，以15元低价购入正版《西线无战事》和《桂和大桥》这两部经典影片的DVD，算是不小的收获吧。

★新的一年即将到来，某些长期困扰MASCAR的问题也该有结果了，对此MASCAR只有耐心等待。



1 很久没有像这样自在地散步了



封面: 无尽沙加

GAME INDEX

PS2

第2次机器人大战 α	14
魔颤2	16
无尽沙加	24、44
最终幻想 X-2	28
胜利十一人6最终版	36
黑暗编年史	38、49
钟楼3	52
龙之骑士	108
玩具兵·史上最小作战	109
信长之野望 苍天录	109
GLADIUS	110
网球精英	110
真三国无双3	110
三国志战记2	111

XBOX

恐龙危机3	10
HALO2	109
SUDEKI	111
CAPCOM VS SNK 2 EO	111

GC

最终幻想 水晶编年史	29
银河战士 PRIME	20
任天堂智力游戏合集	30
洛克人EXE GC	31
生化危机4	31
塞尔达传说 风之韵	76
分裂细胞	108

GBA

新约 圣剑传说	12
世界传说 召唤者的血统	18
勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心	22
英雄克罗诺亚 传说的星之徽章	72
洛克人EXE 3	80

DC

格斗之王2001	108
----------	-----

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位: 中国科协工程学会联合会
社长: 叶宗林
编辑出版: 《电子游戏软件》杂志社
主编: 杨柯来
执行主编: 杨帆
地址: 北京6129信箱
邮编: 100061
编辑部电话: (010) 64472187
E-MAIL: vggame@public.bta.net.cn
邮购部电话: (010) 64472177
广告部电话: (010) 64472180
广告制作: (010) 64472190
E-MAIL: vggame@public.bta.net.cn
印刷: 北京新华印刷厂
订阅: 全国各地邮局
刊号: CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号: 82-648
广告经营许可证: 京西工商广字0055号
定价: 8.40元

电子游戏软件

VOL.104 2003/3

CONTENTS

爆浆发表

恐龙危机3	10
新约 圣剑传说	12
第二次机器人大战 α	14
最终幻想 水晶编年史	29



彻底攻略

无尽沙加	SQUARE年底最强力作 一期完美攻略	44
黑暗编年史	继续使命 精彩旅程完结篇	49
钟楼3	CAPCOM年末PS2最强恐怖游戏攻略	52
英雄克罗诺亚 传说的星之徽章	完全攻略	72
塞尔达传说 风之韵	满分游戏最强攻略	76
洛克人EXE 3	GBA洛克人霸气攻略	80

无双报道

世界传说 召唤者的血统	18
勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心	22
银河战士 PRIME	20
魔颤2	22
无尽沙加	24
最终幻想 X-2	28
任天堂智力游戏合集	30
洛克人EXE GC	31
生化危机4	31

特别策划

历史的轨迹——塞尔达传说漫谈	40
----------------	----



三栖人

杀戮制造者 田岛昭宇	94
------------	----

游戏研究所

胜利十一人6最终版	36
黑暗编年史	38

科普园地

科普之声	70
用GBA学英语	71

格斗天书

合金弹头4	66
你只要体验一次	68

其它栏目

编辑手札	2
目录	3
游戏新闻眼	4
中国电玩榜	8
编辑点评	32
闯关族的家	56
大墙画廊	61
秘技天地	86
漫画欣赏: 三国无双	98
GAMEBAR	100
新作发售情况表	104
东游记	105
龙哥热线	106
游戏新作情报	108

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件, 本刊概不承担任何连带责任。本刊文章未经允许, 不得以任何方式进行转载或抄袭, 违者必究。

GAME NEWS

游戏新闻眼

本期新闻眼统计时间

12月16日~12月30日

卷首特评 SCOOP!!

其实微软真的很不给人面子。

事情的起因是这样的：昨晚趁着夜班的时候以公谋私，忙到晚上十一点多，差不多把手头这篇东西整了个八九不离十的时候，眼前的机器忽然毫无理由地重启了。

这本来并非什么大事，想想反正MS的Word有自动存盘功能，重启最多也就是浪费几分钟时间而已。可是却没想到这次突发事件之后，居然无论如何也没法再打开先前已经完成的那个文件了！重重叠叠的乱码之中，除了一个标题反复执拗地出现着以外，再也找不到一点先前码出来方块字的痕迹，几个小时的心血，就这样莫名其妙地全部消失。

我相信这是绝大多数电脑码字员已面对了无数次的精彩镜头，而听众们的反映也一定是同样的：有什么办法？这就是微软！

是的，这就是微软。你可以抱怨，可以不满，可以咒骂它、874它到死，可你根本就离不开它了。因为它的实用，它的方便，它的垄断，足以让你完全容忍所遇到的任何问题与麻烦——甚至，你还会向他人因为这些麻烦

图片新闻 FF12发布？



↑ 图为史克威尔在日本最新游戏杂志上刊登的募集开发人员的广告插画。插画中间的广告语是“FF12的创造。”根据互联网的消息，在结束FFTA的制作后，松野泰己已经转入了FF12的策划工作，目前游戏的故事大纲已经基本确定。而上面这张插画已经为我们展示出了新一代FF的世界观设定。

对新主机的大胆预测，微软、索尼、任天堂孰优孰劣 生活在新旧交替的年代!!

和问题做辩解。

MS的东西当然不是一开始就达到这种境界的。微软在操作系统竞争中获胜是Win3.2之后的Windows95，而统一浏览器江山的则是IE4.0。大门同志的第一代产品常常是笨拙无用的代名词，但它却擅长通过各种方式吸收对手的长处与优点使自己飞速发展。所以当看到诸如XBOX这类产品问世的时候，所有熟悉比尔个人奋斗英雄事迹的人都非常清楚：它是为了XBOX4或者5能够一统江山的垫脚石。

因此大浦博久在黯然告别东京之前、于成人娱乐杂志上发出的那半遮半掩的暧昧告白，对于大家来说其实只不过是意料之中的一个蹩脚暗示而已：别看我人走了，XBOX2是一定会要杀回来的。

XBOX2当然是要回来的，不过比尔根本也没指望这台后继主机给自己定下江山乾坤。按照以往的经验来看，微软的计划是早就应该已经做到了魔盒以后的4代5代：什么时候该花多少钱、什么时候该买下谁谁、什么时候市场占有率该达到几几几，这一本帐都在大门同志的怀里揣着呢。收购交易，一次不行两次，两次不行三次，三次不行再来无数次；市场份额，定价不行降价，降价不行打包，打包不行再来免费送。在这个物欲的世界里，没有人真会和钱过不去；在美金面前，就算是宫本茂也未必没有可商量的余地。所以世界首富现在需要操心的问题并不是“能否”；而是“何时”。而微软最擅长打的就是持久战，眼前的一点得失成败，比尔根本就不会放在眼睛里。

雄厚的经济基础、出奇的冷静和耐心，再加上比对手高出那么一点点的聪明和才智，造就出微软这个最可怕的业界巨鳄。它一方面依靠自己的实力，使产品如慢性毒药一般让用户从陌生到熟悉、从熟悉到上手、从上手到无法摆脱，另一方面则如附骨之蛆一般牢牢咬住对手不放，直至把对方消化殆尽。很少有人能在这种纠缠之下顺利逃脱的——至少目前鲜有成功的案例。



XBOX后继主机的成功几乎已是可以预见的。水滴石穿，微软的韧性和财力让人对此无法怀疑。

而索尼的行事风格与微软软磨硬缠恰好是完全相反：PS的成功几乎是一夜之间，而PS2的胜利则基本上是一吨之后。索尼最擅长的是造梦，然后鼓动消费者为了实现这玫瑰般的梦想而把大笔的金子都交给自己。

SCEI推广游戏产品的手法充满了这个时代时尚的快餐痕迹。新Model、新类型、新附件、新CG……总之，索尼已把它们变成了流行的代名词。当你醒悟过来的时候，你已无法离开——如果非要尝试这么做，你必须准备好承受众人对落伍乡巴佬的鄙视目光。

这同样是在这个物欲世界里屡试不爽的妙招。不要试图在索尼时尚的海洋中纵横驰骋，它会以你无法抵挡的速度创造出一个接一个的巨浪，在不到一秒钟的时间里把你抓紧然后吞噬。

索尼的列车是永远也追不上的，但它绚丽的外表却永远能吸引无数的拥趸紧紧相随。

后继主机对于这样的企业简直如同家常便饭一样的普通。一定的，这台主机必然还会刻上“流行”这个深深的烙印。PS3在2005年到来的时候，性能可以不是最强，但它一定是最酷、最绝、最时尚的东西，它一定会成为这个世界最流行的单

词之一——被绝大多数人挂在嘴边——而且很可能，其中至少有2/3的人根本就不明白它到底是什么意思，但他们一定不会承认。

因为那样实在是没面子透了。看索尼这样的快刀来斩微软这堆乱麻是一件很过瘾的事，就好像几千年前那些看热闹的打心里希望看到那个楚国人自相矛盾究竟是怎么个结果，不过可以预料这个结局并不会在下一代主机的竞争中就显出结果，这是个耗费体力和精力的活儿，双方可能在最近的十年内都会颇有一番拚。

比较遗憾的是任天堂几乎已没有多少出场的机会，至少在体积稍大些的家用主机后续产品竞争中，任天堂可能根本难有多少说话的权力。当然，这个老牌企业确实很赚钱，也仍有强力的拥趸和知名度，但当戏份都转移到微软和索尼这样超级明星身上的时候，任天堂将要干什么、准备干什么已经勾不起观众多少兴趣。对他来说，游戏仍然还是游戏，但对超级明星来说，游戏已成为具有其他意味的别的东西。

任天堂的感冒或许能使业界打颤，但微软或索尼的喷嚏却能让地球发抖。当2005年新旧主机交替来临的时候，任天堂将很难再有发言的权力，或许，NGC真的将是它最后一代的电视游戏主机。

(文/特约撰稿人 王骏生)



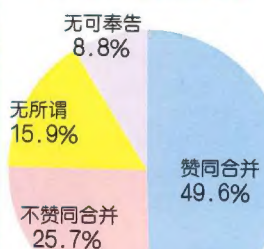
《周刊FAMI通》公布市场调查内幕 半数的卖店和玩家对S·E合并表示欢迎

本刊日本专讯 最近,日本游戏周刊《FAMI通》就史克威尔与艾尼克斯的合并对150家日本小卖店和800名玩家进行了问卷调查。

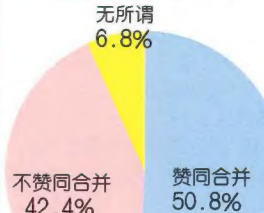
从下面的结果可以看出,大约有半数的被调查者都对这次合并持积极态度,他们普遍认为“FF+DQ一定会创造世界上最出色的游戏”。反

之,不赞成合并的卖店占25%,他们的理由是“带有垄断性的厂商就此诞生,这会今后的业界带来沉重的压力”;而不赞成合并的玩家也高达40%,理由主要集中在“合并后会丧失各自的风格”和“突如其来合并令人感到不安”这两方面。

150家小卖店的意见



800名玩家的意见



任天堂发布新作吊人胃口 《PIKMIN 2》等游戏正式发表

本刊日本专讯 在年末出尽风头的任天堂,在12月24日又公布了大量计划在明年发售的日版游戏。其中即有先前已经发表过的《FF水晶编年史》、《瓦里奥GC》等游戏,也有《PIKMIN 2》、《马里奥高尔夫GC》等首次发表的作品。详细情况请参见下表。



10个球三个小时意味着热销

游戏名称	机种	发售日	价格
任天堂智力游戏合集	GC	2003年2月7日	5800日元
银河战士Prime	GC	2003年2月28日	6800日元
GIFTPIA	GC	2003年4月	未定
F-ZERO GC(暂定名)	GC	2003年5月	未定
最终幻想 水晶编年史	GC	2003年春	未定
瓦里奥世界 GC(暂定名)	GC	2003年夏	未定
Kirby's Air-raid(暂定名)	GC	2003年夏	未定
马里奥高尔夫 GC(暂定名)	GC	2003年夏	未定
马里奥网球 GC(暂定名)	GC	明年冬季	未定
1080° GC(暂定名)	GC	明年冬季	未定
星战火狐(暂定名)	GC	未定	未定
马里奥赛车GC(暂定名)	GC	未定	未定
PIKMIN 2(暂定名)	GC	未定	未定
动物之森2(暂定名)	GC	未定	未定
银河战士融合	GBA	2003年2月14日	4800日元
塞尔达传说GBA	GBA	2003年3月	未定
GameBoyGallery 4(暂定名)	GBA	未定	未定
GameBoyMusic(暂定名)	GBA	未定	未定
LUNA BLAZE(暂定名)	GBA	未定	未定
马里奥高尔夫GBA(暂定名)	GBA	未定	未定
马里奥网球GBA(暂定名)	GBA	未定	未定

※上述表格中的部分游戏已在美国和欧洲发售。



迪斯尼形象与FF角色的完美结合 《王国之心》在北美销量突破百万

本刊综合消息 曾被三上真司视为“非主流游戏”的《王国之心》已经在北美卖出了100万套,成为继FF系列后又一在美国热销的史克威尔百万大作。

《王国之心》由史克威尔和迪斯尼合作开发,其中集合了FF系列的人气角色和迪斯尼动画中脍炙人口的卡通形象,风格清新活泼,深受小玩家的喜爱。游戏于2002年3月率先在日本推出,同年的9月和11月在北美和欧洲地区发售。截止12月中旬,全球出货量已经达到300万套,是今年最畅销的RPG游戏。

GameStop商品推广部主管Doreen McKenzie日前在接受采访



时称:“《王国之心》是这个假期里卖得最好的PS2游戏软件之一,游戏忠实原作,对玩家们而言它是近乎完美的圣诞礼物。”

目前,迪斯尼正在对制作电影版《王国之心》的计划进行评估,而增加了更多BOSS的《王国之心FINAL MIX》的发售当天销量为8万套。



GBA一骑绝尘,锋芒压倒索尼PS2 北美任天堂硬件占有率位列第一

本刊日本专讯 北美权威市场调查机构NPD日前公布了11月份美国游戏市场的销售情况。

由于11月份已经进入了年末的销售高峰,PS2、GC和XB在美国的硬件销量都有不同程度的提高。除了PS2继续高奏凯歌以外,在银河战士等大作的带动下,任天堂GAMECUBE的销量已经逐渐追平了与世嘉大作捆绑发售的XBOX,月销量达到15万台。而GC同门师弟GBA更是显露出了前所未有的巨大魅力,在11月里一共卖出了130万台,与索尼的PS2并驾齐驱。

由于GBA的疯狂销售,任天堂在硬件市场的总占有率达到了46%,排在第一位;其次是索尼的PS2,占有率为42%;微软魔盒以12%占有率排在第三位。



软件方面,任天堂同样全线飘红,软件总销量涨幅达150%(XBOX涨幅为97%,PS2涨幅为48%),其中GC和GBA版《银河战士》的表现最抢眼,分别排在销量榜的第二位和第十位。

NPD的调查数据主要来自沃尔玛、TOY R等几家大型连锁超市和玩具销售商,因此基本上代表了软件的实际销量。



中国玩家得到天使的眷顾 汉化软件将于近期不断涌现

本刊讯 由于PS2、GC、XBOX相继在我国台湾和香港发售,汉化版软件也会在今后大量涌现,这对我国玩家而言无疑是个天大的福音。

目前索尼已经在推出了《ICO》、《两人的花火世界》、《真·三国无双2》、《GT赛车概念版》等十余款汉化版软件,而且还会在年底陆续发售《哈里·波特》、《荣誉勋章》和《指环王2》基本与日本同步的大作。另据外电消息,《宿命传说2》、《阿尔格斯的战士》的汉化

版也计划在今年春季登场。作为日本人气极高的RPG游戏,《宿命传说2》的汉化版同样受到我国玩家的密切关注,有兴趣玩家可以登陆<http://tod2.sceh.com.tw>了解游戏的具体情况。

另一方面,XBOX在发售汉化版《光环》后,微软也承诺继续在我国发售汉化软件。可见,当游戏主机之争在日本和欧美市场陷入胶着状态后,厂商已经将更多的目光转移到了中文游戏市场。

TALKING

“接下来的三年将是ATLUS的第二个成长期”
ATLUS董事长兼社长岩田松雄专访摘要

本刊日本专讯 最近,日本《电击王》杂志对ATLUS董事长岩田松雄进行了专访。身为ATLUS董事长兼社长的岩田先生就公司的状况进行了说明。在这个日本老牌游戏厂商相继陷入危机的变革时代里,让我们不由得对“真·女神转生”系列的创造者ATLUS格外关注。

记者■在2000年时,岩田先生作为下任社长候选人进入了ATLUS。在这样一家历史悠久的游戏公司进行改革并不是一件容易的事。

岩田■首先我就对公司过去的资产与财务进行了相当大胆地做了处理,当然也包括了大幅度的人事更新。接着我就提出了“把今后三年时间作为



1 女神RPG的地位在日本仅次于DQ和FF。

ATLUS第二个成长期”的大胆策略。

记者■岩田先生为什么会进入ATLUS呢?

岩田■之前我在日本可口可乐从事的调度罐子等原料的新事业,不过我很快对经营产生了兴趣,而且当时正好听到ATLUS在寻找继承人。在ATLUS对我说了近半年之后,我决心进入ATLUS。

记者■对岩田先生而言游戏与网络的关系是什么?

岩田■我认为RPG将向网络游戏转化。比起按照事先准备好的剧本游戏,自由冒险会有更多的乐趣,而且网络中人与人交流的乐趣甚至可能超越游戏本身的魅力。不过想要让网络游戏在日本真正的火起来,还需要有一个过程。而且现在网络游戏的数量也严重不足。

记者■在今天的ATLUS里,制作人冈田耕和创作监督金子一马两位意味着什么呢?

岩田■冈田与金子两人都是我们公司的无价之宝。可以替代我的人到处都是,但是却没有谁能替代他们。公司



1 岩田松雄。生于1968年,在大学毕业后曾进入日产汽车、日本可口可乐等公司。2000年进入ATLUS公司。在经历3年董事兼社长室长、董事兼副社长的职位后,在2001年4月就任董事长兼社长的职务。

会让他们把全部的精力都集中游戏开发和培养新人上。(注:冈田耕和是女神系列的总监制,金子一马负责该系列的角色设定。)

记者■由岩田先生所倡导的ATLUS的第二个成长期究竟是怎样的概念呢?

岩田■我计划每年发售15~20款游戏。其中当然要包含一款“真·女神”级别的作品。不过鉴于海外市场的需要,我们也想着手开发一些针对一般玩家的ACT游戏,因为“真·女神”可能并不容易被欧美玩家接受。虽然目前海外市场只占ATLUS总销售额的两成不到,但是我们计划通过三年时间的努力能让海外市场的销售额占到至公司总营

业额的40%,所以我们预定走“真女神”、其他RPG和ACT这三条路线。这个成果要显现出来或许要等到1~2年之后,而且除了开发游戏之外,包括贩卖和销售等工作也会不断进行改革。”

综上所述,大家可以看到传统日本软件商对于欧美市场的重视程度,由于日本游戏市场已经饱和,如何在欧美创出品牌已经迫在眉睫。



NETWORK

历时半年突破20万会员
网络FF11达到损益平衡点

本刊日本专讯 史克威尔在12月25日宣布,曾受到质疑的网络游戏FF11的注册会员人数已经突破20万,终于达到了损益平衡点,这



1 F11是一款颇具争议的游戏。

标志着今后的FF11将为史克威尔带来收益。

FF11是史克威尔开发的第一款网络游戏,于2002年5月16日率先在PS2上推出,发售之初登陆会员仅有2万人,9月中旬的时候会员人数增加到12万人。同年11月7日PC版发售,注册会员激增,已经接近损益平衡点。

另外与之相对应的消息是,截止12月25日PS2专用硬盘的实际销量也达到了19万枚。这一数字为今后PS2网络游戏的普及奠定了基础。

的复刻版,虽然该消息还没得到KONAMI的官方证实,但国外GAF认为其可信性很高。

★SCE宣布《妖精战士·精灵的黄昏》将于2003年3月20日登陆PS2,普通版价格5800日元,精装特典价格8800日元。

★Infinite Ventures最近宣布,他们将开发一部交互式的DVD恐怖电影《Dracula Unleashed》。该片可以通过DVD机的遥控器进行操作,从而达到人机互动的娱乐目的。

★SCE在今天表示,日美两地PS2网络

HARDWARE

一张光盘可以存储300部电影
松下宣布研制超大容量储存媒体

本刊日本专讯 日本松下电器在今天正式宣布,他们计划从2003年开始研制一种不可思议的超大容量的储存媒体。这个项目耗资约20~30亿日元,将与理光、先锋、三菱化学、大阪大学、九州大学等多家企业以及学术单位展开合作,预计2010年实现量产。

这种超大容量光盘的设计储存量为1.5TB(1TB等于1024GB,1.5TB换算为1536GB),但是规格仍然采用目前最常见的12公分盘片。也就是说,虽然这种海量光盘与现行DVD

盘大小一样,但容量却是现在DVD的300倍,大约可以储存300部片长两小时的电影。根据相关技术人员透露的情报,实现这种海量存储,依靠的是类似D9 DVD所使用的多层透光技术,新型光盘每一面的储存层约有10层以上,结合聚焦性能更精确的驱动器,创造出前所未有的超大容量的光存储介质。

随着记录密度的提高,更高清晰的图像和更高质量的音效将成为可能,同时也将给游戏业带来翻天覆地的变化。

REO(简称REO),以及一个可以安装在PS2手柄上的REO专用小型扬声器PEANUTS REO(见下图)。这款音乐配件计划在12月19日发售。



★被机战FANS奉若神明的《第2次超级机器人大战α》将于2003年3月27日登陆PS2,售价7800日元。

★CAPCOM日前透露,GC版《生化危机0》的全球出货量已达90万套,其中日本约40万套,美国约50万套。但是根据第三方发布的统计数据,《生化0》目前的实际销量仅有60万套。

★现今销量最大的动作游戏《三国无双》的第三代作品已经决定于2002年3月27日登陆PS2,售价6800日元。

★有未经证实的消息称,著名制作人小岛秀夫准备在GC上推出《合金装备》

套件的总出货量已经达到60万套,其中日本地区在2002年5月推出后出货约20万套;北美地区在8月下旬推出后出货约40万套。

★CAPCOM最新发表的5款GC独占软件之一《P.N.03》已经决定在今年3月27日发售,价格6800日元。

★来自互联网的消息称,曾开发《光明力量》系列的著名制作人高桥兄弟将在GC上推出《黄金太阳》的最新作。

★日本Dimagic公司最近推出了一款通过简化箱体实现模拟5.1ch音响效果的周边制品Personal Surround Station

任天堂锋芒毕露,索尼气定神闲,微软黯然出局…… 2002年末日本各主机软件销量分析!

进入年末的销售旺季,大作软件频繁出击,可是销售状况并不是都能令人满意,不过比较2002年夏季的销售高峰,年末的游戏市场显然更有活力也更具潜质。

由于销量惊人而被人们称为“怪物软件”的“口袋妖怪”继续不败神话,截止12月21日,“红蓝”两个版本的销量已经突破270万套,而

且势头依然猛烈,估计一周后便能突破300万份。而GC“塞尔达传说”40万套的销量也算差强人意,只有“生化0”的成绩再次让人失望,以前在PS上动辄百万的风范已经难见。

与“口袋妖怪”的势如破竹相比,PS2上没有百万大作的局面多少显得有些尴尬。不过索尼在游戏数量上仍然占有压倒性优势,而且兼

顾各个类型,销售情况也基本达到了预期。

微软方面,“铁甲飞龙ORTA”是事先呼声最高的游戏,可惜日本XBOX烂泥扶不上墙,首发销量只有区区2万套,竟然还不如PS2的“桃太郎电铁”。看来XBOX在日本已经很难有所作为。

(下方数据统计时间为:2002年11月8日~12月21日)

机种	游戏名称	厂商	类型	发售日	价格	销量(套)
GC	马里奥聚会4	任天堂	TAB	11月8日	6800日元	529,499
GBA	口袋妖怪红宝石	任天堂	RPG	11月21日	4800日元	1,391,612
GBA	口袋妖怪蓝宝石	任天堂	RPG	11月21日	4800日元	1,349,297
GC	生化危机0	CAPCOM	AVG	11月21日	7800日元	250,090
GBA	超级机器人大战OG	BANDAI	SLG	11月22日	5800日元	159,123
PS2	宿命传说2	NAMCO	RPG	11月28日	6800日元	736,129
PS2	拉切特与克拉克	SCE	ACT	12月3日	5800日元	215,231
PS2	桃太郎电铁11	HUDSON	TAB	12月5日	6800日元	176,826
PS2	忍	SEGA	ACT	12月5日	6800日元	168,408
GBA	洛克人EXE3	CAPCOM	A·RPG	12月6日	4800日元	212,475
PS2	侵袭感染vol.3	BANDAI	RPG	12月12日	6800日元	112,559
PS2	胜利十一人6 FINAL版	KONAMI	SPG	12月12日	6800日元	344,291
PS2	钟楼3	CAPCOM	AVG	12月12日	6800日元	62,171
GC	塞尔达传说·风之韵	任天堂	A·RPG	12月13日	6800日元	396,932
PS2	无尽的沙加	SQUARE	RPG	12月19日	6800日元	196,471
XBOX	铁甲飞龙ORTA	SEGA	STG	12月19日	6800日元	20,238
PS2	合金装备2·本质	KONAMI	谍报ACT	12月19日	6800日元	59,600



微软之布林肯斯造势。

一傍晚的商店前依然人头攒动。

一新发售品年年畅销软件之一。

一抢购命运的火爆场面。



CAPCOM副社长岛平治接受日刊专访 澄清收购谣言并就公司未来发展进行发言

TALKING

本刊日本专讯 12月20日, CAPCOM副社长岛平治在接受日刊记者采访时,澄清了CAPCOM即被任天堂收购的谣传,并就公司今后的经营路线进行了说明。从我们不难看出,近来新作不断的CAPCOM,其日子过得并没有人们想象中的那么悠哉。

坚持自主路线!

收购计划完全是无责任的谣传

“根本没有与其他公司进行合并或是通力合作的想法, CAPCOM将继续奉行自主路线”,岛平治同时强调指出,“现在许多媒体纷纷

刊出任天堂收购我公司的报道,这让我们很头疼,我们并没有变成任天堂的收购对象,这是完全没有根据的事情”。

CAPCOM即被任天堂收购的传闻,最初是在美国CBS的Internet News Market Watch以及日本的《株式市场报》报道的,当初媒体猜测的主要理由是: CAPCOM财务状况恶化,以及生化系列继续GC独占。

在本财年最终能否盈利

取决于《魔颚2》的销售情况

由于GC《生化危机0》的销售情况并没有多大起色,计划在1月发售

PS2版《魔颚2》自然背负了公司更多的希望。大岛副社长表示:“对于公司

而言,《魔颚2》是圣诞商战的关键。它决定着CAPCOM在本财年最终能否盈利,所以公司对这款游戏充满了期望。”大岛另外指出,《魔颚2》计划在日本国内发售60万套,美国发售70万套,欧洲(预定3月发售)发售36万套。

景品机需求量不断降低

公司正在考虑退出街机事业

大岛副社长对于业绩持续恶化的

街机市场也发表自己的看法,他坦言:“公司高层确实考虑过是否应该退出街机市场,以集中精力应对家用游戏市场”。

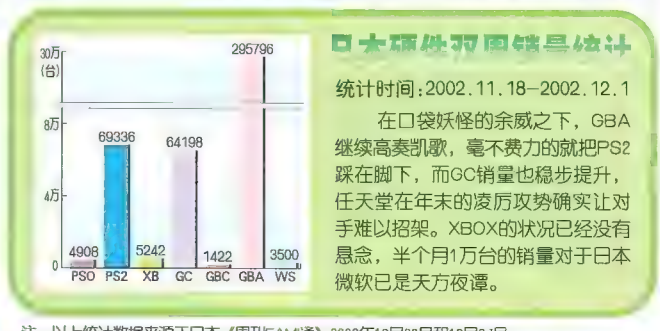
CAPCOM销售的街机机体是以“获得奖品”为主的景品机(类似抓娃娃机),但是景品机在市场上的需求量不断减少,前景非常严峻。CAPCOM街机部门在2001年财年共亏损了4亿5600万日元,2002年9月的中期又亏损了2亿6400万日元。有鉴于此,公司极有可能退出街机市场或者缩减街机部门的规模,以达到强化家用机的业务的目的。



1. CAPCOM之推出式GC。



1. 以酷和爽为卖点的魔颚2将在1月31号发售。



注:以上统计数据来源于日本《周刊FAMI通》2002年12月20号和12月27号。

中国电玩榜

本期公告:

1. 看看这两周来的软件销售榜大家是否觉得令人振奋呢? 百万吨级的口袋妖怪果然是横扫天下啊。看看下面一堆的几十万吨级大作, 大家一定已经入手自己心仪的游戏了, 在这里星尘祝大家元旦打机愉快, 我们游戏人是永远幸福的人。

2 统计截止共收到有效选票921张。

2003年第3期(统计时间2002年12月16-31日)

1

黄金太阳



机种: GBA
类型: RPG
厂商: NINTENDO
其他: —

计票: 341

2

最终幻想10



机种: PS2
类型: RPG
厂商: SQUARE
其他: —

计票: 305

3

最终幻想8



机种: PS2
类型: RPG
厂商: SQUARE
其他: —

计票: 282

4

生化危机



机种: GC
类型: AVG
厂商: CAPCOM
其他: —

计票: 259

5

合金装备·索利德2



机种: PS2
类型: ACT
厂商: KONAMI
其他: —

计票: 162

6

莎木2

机种: DC 类型: FREE
厂商: SEGA 其他: —

145

7

超级机器人大战R

机种: GBA 类型: SLG
厂商: BANPRESTO 其他: —

119

8

火炎纹章·封印之剑

机种: GBA 类型: SRPG
厂商: NINTENDO 其他: —

118

9

实况世界足球·胜利十一人6

机种: PS2 类型: SPG
厂商: KONAMI 其他: —

107

10

恶魔城·月之轮回

机种: GBA 类型: ACT
厂商: KONAMI 其他: —

103

11

真三国无双

机种: PS2 类型: ACT
厂商: KOEI 其他: —

90

12

口袋妖怪·蓝宝石

机种: GBA 类型: RPG
厂商: NINTENDO 其他: —

89

13

恶魔城·月下夜想曲

机种: PS 类型: ACT
厂商: KONAMI 其他: —

88

14

口袋妖怪·红宝石

机种: GBA 类型: RPG
厂商: NINTENDO 其他: —

87

15

实况世界足球·胜利十一人2002

机种: PS 类型: SPG
厂商: KONAMI 其他: —

85

16

王国之心

机种: PS2 类型: ARPG
厂商: SQUARE 其他: —

84

17

恶魔城·白夜的协奏曲

机种: GBA 类型: ACT
厂商: KONAMI 其他: —

83

18

生化危机3·最终逃脱

机种: PS 类型: AVG
厂商: CAPCOM 其他: —

82

19

樱大战4·恋爱吧! 少女们

机种: DC 类型: SLG
厂商: SEGA 其他: —

80

20

鬼武者2

机种: PS2 类型: AVG
厂商: CAPCOM 其他: —

76

11月18日~11月24日

各主机的游戏销量比例

PLAYSTATION	2.0%
PLAYSTATION2	8.0%
XBOX	0.0%
GAMEBOYADVANCE	75.3%
GAMECUBE	14.7%

11月25日~12月1日

各主机的游戏销量比例

PLAYSTATION	3.6%
PLAYSTATION2	63.1%
XBOX	0.6%
GAMEBOYADVANCE	27.7%
GAMECUBE	5.0%

★在11.18到11.24这个时间段里PS2上的游戏销量确实缺少大作刺激, 恰巧在此关键时刻小GBA上的超杀级巨作口袋妖怪登场, 看来PS2游戏上勇八不出是没有可以和小妖怪们竞争的对手了。

★由11.25到12.1的游戏销售结果可以看出随着《宿命传说2》等重头大作的发售, PS2游戏的销售份额有了相当大的提升, 看看游戏销售榜就一目了然了。

日本家用新作期待排行榜

1	最终幻想X-2	机种:PS2 类型:RPG	厂商:SQUARE 发售日:2003年3月	4192
2	生化危机4	机种:GC 类型:AVG	厂商:CAPCOM 发售日:未定	2238
3	魔颤2	机种:PS2 类型:AVG	厂商:CAPCOM 发售日:1月30日	2025
4	星海传说3·时光尽头	机种:PS2 类型:RPG	厂商:ENIX 发售日:2003年2月	1779
5	无尽沙加	机种:PS2 类型:RPG	厂商:SQUARE 发售日:12月19日	1357
6	樱大战5	机种:PS2 类型:SLG	厂商:SEGA 发售日:未定	709
7	最终幻想战略版A	机种:GBA 类型:SRPG	厂商:SQUARE 发售日:2003年2月	684
8	合金装备索利德2·本质	机种:PS2 类型:ACT	厂商:KONAMI 发售日:12月19日	613
9	DOAX沙滩排球	机种:XBOX 类型:SPG	厂商:TECMO 发售日:1月23日	594
10	最终幻想·水晶编年史	机种:GC 类型:RPG	厂商:SQUARE 发售日:2003年3月	465

家用机软件两周销售排行榜

1	口袋妖怪·红宝石蓝宝石	机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:RPG 发售日:11月21日	1716541 总:1716541
2	宿命传说2	机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:RPG 发售日:11月28日	498142 总:498142
3	SD高达G世纪NEO	机种:PS2 厂商:BANDAI 类型:SLG 发售日:11月28日	345144 总:345144
4	生化危机0	机种:GC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:11月21日	231946 总:231946
5	超级机器人大战OG	机种:GBA 厂商:BANPRESTO 类型:SLG 发售日:11月22日	142160 总:142160
6	鲁邦三世·魔术王的遗产	机种:PS2 厂商:BANDAI 类型:ACT 发售日:11月28日	117337 总:117337
7	马里奥聚会4	机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:TAB 发售日:11月8日	82683 总:331042
8	假面战士龙骑	机种:PS2 厂商:BANDAI 类型:FTG 发售日:11月28日	37264 总:37264
9	特鲁内克大冒险3·不可思议的迷宫	机种:PS2 厂商:ENIX 类型:ARPG 发售日:10月31日	35572 总:479646
10	火炎的气息V	机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:RPG 发售日:11月14日	34457 总:122564

日本街机游戏最新排行榜

游戏名称(基板、厂商、类型)	投币率
1 育成足球2001-2002 (naomi2、sega)	225015
2 世嘉四人麻将 (naomi2、sega)	66440
3 VR战士4·进化版 (naomi2、sega)	58088
4 灵魂能力2 (system246、namco)	27734
5 头文字D (naomi2、sega)	23301
6 太鼓的达人3 (不明、namco)	23035
7 VR射手3·VER.2002 (naomi2、sega)	22410
8 机动战士高达·联邦对吉翁DX (naomi、capcom)	21193
9 格斗之王2002 (neogeo、playmore)	18881
10 火热棒球2002 (system246、namco)	14045

欧美(美国)家用机软件最新排行榜

游戏名称(平台、厂商、类型)	销售率
1 GTA·罪恶都市 ps2、rockstar、act	
2 WWE SMACKDOWN! SHUT YOUR MOUTH ps2、thq、spg	
3 指环王·双塔 ps2、ea、act	
4 FIFA2003 ps2、ea、spg	
5 哈里波特·消失的密室 ps2、ea、avg	
6 PRO EVOLUTION SOCCER 2 ps2、konami、spg	
7 迈克雷拉力3 ps2、codemaster、rac	
8 拉切特和布兰克 ps2、scoe、act	
9 哈里波特·消失的密室 ps、ea、avg	
10 RED FACTION2 ps2、thq、act	

本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出,凡参加“中国电玩榜”,均可能得到每隔半月由本刊发出的不同纪念奖品,更有可能获得年度大奖。

湖北
河南
北京
北京
河北
北京
南京
河北
北京
北京
北京

孙自立
王亚辉
马吉
李阳
张小俊
陈世俊
汪忠孝
芮青琛
孙爱强
王光辉

湖北
北京
山东
江苏
北京
北京
上海
山东
北京
广西

周恒天
朱岩岩
祝宁
靖宇飞翔
侯君然
刘向东
孙亭
王钰尧
陶南
刘伟宁

湖南
上海
河南
上海
湖北
陕西
石家庄
江苏
黑龙江
四川

黎昂
李俊
吴万松
陆悦铭
黄超
金辉
刘永乐
沈天
李强
阳开盛

四川
内蒙古
江苏
南京
北京
北京
湖北
河北
河北
河北

王锐
李岩峰
吕天
庞颖浩
李继亮
李舰
袁天亮
毕学良
李子豪
袁通

江苏
上海
河南
上海
北京
西安
北京
上海
广东
上海

徐宽
徐亮
吴峰
强景炜
许琦
曹松
丛毅
严凯
陈世宁
胥胜友

DINO CRISIS[®]

3

恐龙危机3

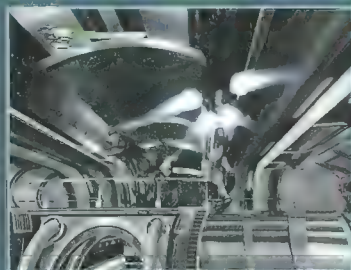
每次都令人陷入恐慌状态的《恐龙危机》系列，这次又将带给我们怎样的危机！？

XB	厂商：CAPCOM	发售日：2003春
	类型：AVG	价格：未定 其他：——

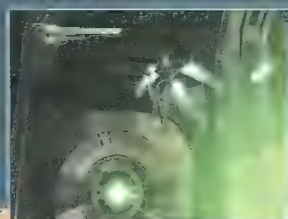


这次的舞台是宇宙！和凶猛的恐龙(!?)作战

本作的鲜明特点是，以狂暴的恐龙为对手，在其利爪的攻击下求生。带给我们这种令人心跳的感觉的《恐龙危机》系列最新作终于在XBOX上登场了。以军事设施为舞台的《1》，以白垩纪世界为舞台的《2》，本作的舞台却是宇宙，除了与前作不同的世界观外，本作的场面更加宏大，战斗更加激烈！当然登场的恐龙也将更加凶猛强悍。这是一场生死之战。从前作看，一度被认为是DINO进化形态的DINO，却“进化”成一款动作射击游戏，而从DINO3来看更是如此。



↑宇宙船内与恐龙狭路相逢！？惊险刺激的战斗正在等待着你！



一比起前作来，本作的动作更激烈！

等待着你的
斗结果是!?



↑这是霸王龙！它身向这种庞大而凶暴的敌人挑战！——！——！——！相当有成就感！

请你去和恐龙亲密接触!!

——突如其来地恐龙群！考虑到敌人的移动速度，只能移动到前面吧！我们移动到安全地区！这些家伙的弱点到底是什么？！



DATA

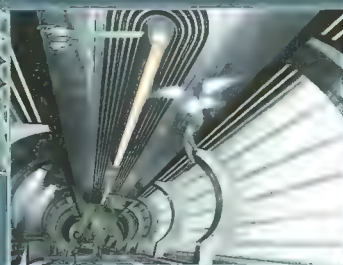
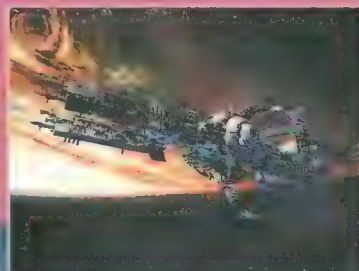
本作的主人公，为了亲手建造一个既没有犯罪也没有战争的和平世界而加入了特殊部队S.O.A.R.。有着可以轻易捕捉到高速移动物体的视力和反射神经，所使用的新型火箭推进装备是在“高速白兵战”中战功显赫的标志。

本作的主人公，为了亲手建造一个既没有犯罪也没有战争的和平世界而加入了特殊部队S.O.A.R.。有着可以轻易捕捉到高速移动物体的视力和反射神经，所使用的新型火箭推进装备是在“高速白兵战”中战功显赫的标志。

西元2548年——突然出现的异常事态

从那时起，在从那时起，突然出现的异常事态。于是政府派遣特殊部队S.O.A.R.前往移民船进行调查并负责救援任务。当S.O.A.R.探查艇终于发现失踪的飞船后，潜入调查。托XBOX的福，大家从游戏中可以看出游戏的精细度。

这就是游戏的舞台宇宙船欧兹玛泰亚斯，内部构造如何！？



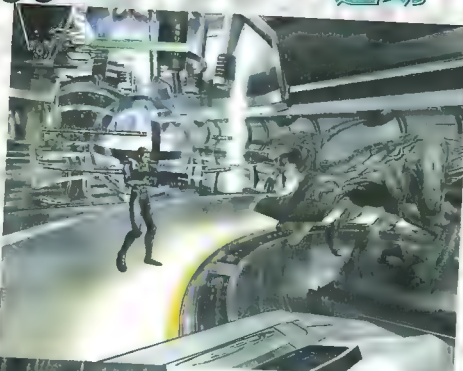
「这家通道的尽头是有什么呢？」

恐龙.....!!

刺激感

停止运动.....

本作讲述了主人公帕特里克在庞大的飞船内遇到了凶猛的恐龙。当他正在调查船内人员的行踪时，恐龙突然出现，于是主人公就在船内围绕着这些恐龙的“美丽”面庞展开了迂回战……之后又为了解开谜题多次展开了壮绝的战斗。在本作登场的恐龙种类也将是多种多样的。掌握好它们不同的特性，勇敢战斗，解开真相吧！



→判断和敌人的距离，边预测其行动边降落攻击！这是最基本的作战。

一口气攻击吧!!



↑面临大群迎面而来的恐龙！不要惊慌，将它们逐一打倒吧。

→利用恐龙的死角一口气将它打倒，注意要灵活移动！！



去吃？
被吃!?

火箭推进器

速度感

主人公的背上装备着火箭推进器。利用这个装备，可以漂浮在宇宙中并在船内进行高速移动。当然，在和恐龙作战的时候，这个火箭推进器也起了很大的作用。让

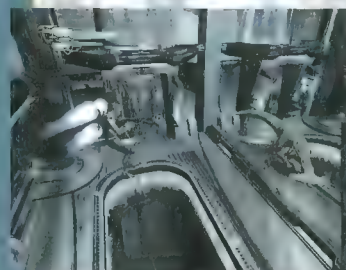
你领略从未有过的速度感以及和恐龙战斗的刺激感！让我们利用非凡的速度将恐龙戏弄于股掌之间吧。看来，DINO迷一定是不能错过这款游戏了！

一边快速移动
一边狂野作战!!

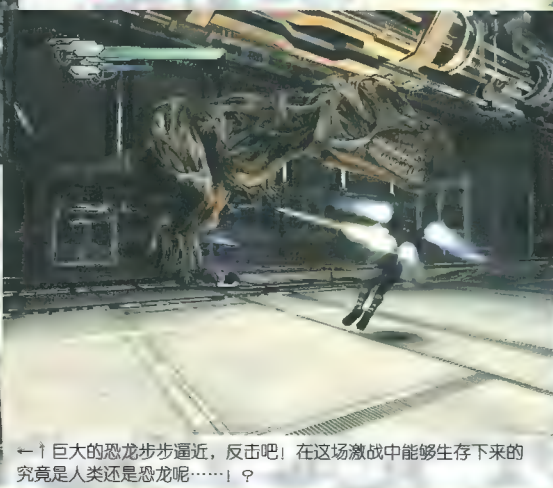


从侧面展开了攻击!!

→最大限度地利用火箭推进器，高速飞向肉食霸王龙。这种速度感无与伦比！



↑在庞大的宇宙船内，可以使用火箭推进器进行高速移动。



→↑巨大的恐龙步步逼近，反击吧！在这场激战中能够生存下来的究竟是人类还是恐龙呢……！?

高速运动令恐龙头晕眼花!!





新約 聖劍伝説

新约圣剑传说

厂商: SQUARE	发售日: 2003年夏季
类型: A・RPG	价格: 未定
	监制: 石井浩一

被许多玩家誉为动作RPG杰作的《圣剑传说》最新篇终于公布！历经10年沧桑的GBA名作将在GBA上脱胎换骨！

沉睡于圣剑中的古老传说 将在今年夏天神秘苏醒!!!

SQUARE人气RPG系列《圣剑传说》的最新作已经决定在GBA发售。本作以91年发售的GB版《最终幻想外传·圣剑传说》的剧情为基础重新制作，操作系统和故事情节都有相当大的变更，而且玩家也可以在游戏开始时选择主角的性别，与传统的复刻版相比，《新约 圣剑传说》倒更像一部励精图治的新游戏(目前游戏的开发完成度为40%)。好了，下面就让我们从不同视点出发，率先领略“新约”中传奇世界的魅力吧。

序言

玛娜——万物的生命之源，由沉眠于创造世界的玛娜女神幻化的树木而来。人们为了得到玛娜的强大力量，不断发起战争展开争斗，整个世界陷入了无止境的残酷争夺。就在这动荡的年代里，有两个从12岁起就被“恶梦”所追逐的年轻人，他们将背负各自的宿命，为拯救这个时代奉献自己的青春……

←叫住了奇怪人物的主角。这似乎是某个事件的开端……!



→站在小木屋前的男主角。这里提到的“剑士”会是主人公的伙伴吗?



→女主角同样年仅12岁，坚强的外表下隐藏着温柔善良的一面。



主人公·男(西洛)

充满正义感的17岁青年。身为古兰斯公国的剑斗士，为了消灭怪物而赌上了自己的生命。

赠送情报

仙人掌君也来啦!

在《圣剑传说：玛娜传奇》中备受好评的仙人掌君也将在GBA版中露面！但它出现的地方现在仍然是个谜。估计会在某个附加系统中找到它吧。



有两位主人公！
可以选择性别哦！

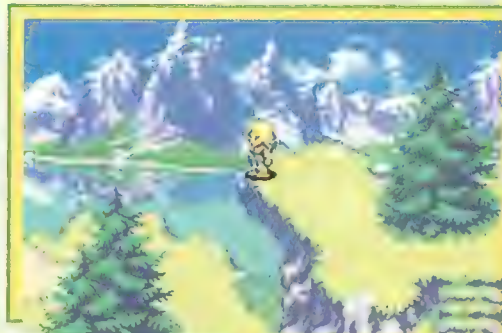
主人公·女(希罗茵)



被邪教徒所迫害的玛娜族的少女。为了探索世界和玛娜的剑士一起踏上旅途。

丰富多彩的奇幻旅途正在等待着主人公!

新游戏的画面将在这里不断曝光! 曾经单调的黑白点阵画面已进化为清澈亮丽的彩色画面, 而充满个性的角色设定更为游戏增添了几分瑰丽色彩。当然, 某些可爱的怪物和巨大BOSS也依然健在, 看到它们会让老玩家感慨万千! 此外, 战斗中出现的新武器也值得关注。



冒险

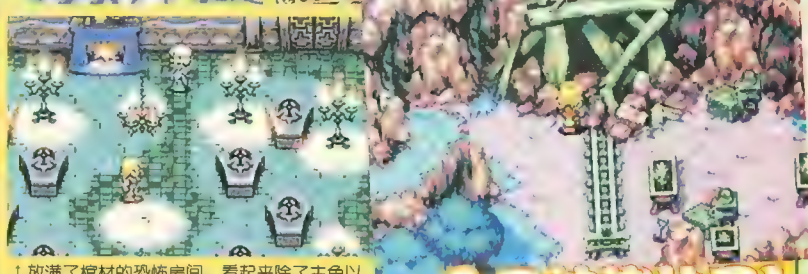
主人公的旅程上有许多谜题需要解开! 这次不仅导入了昼夜概念, 而且主人公的性别也可能改变

某些特定事件的结果。游戏内容非常丰富。

「只有晚上才能进去的旅馆到底是怎样的场所呢?」



「巧妙利用山岳等地形差对于战斗是十分重要的。在高处会上优势了。」



「放满了棺材的恐怖房间。看起来除了主角以外还有其他人, 要提高警惕!」

入口被堵住了!

战斗

主人公使用剑等武器打倒每个场景的怪物。记得GB版中某些特定情况下可以使用必杀技, 那么本作是否也继承了这个系统呢……? 期待续报吧!



「主人公的武器很抢眼! 角色装备弓箭的画面仿佛回到『唯美的配件时代』。」



「如同黄色兔子般的怪物“拉比”, 虽然样子长得可爱, 但只要靠近它就会暴露出凶恶的真面目。要格外小心!」

将怪兽一扫而光
是我的职责!



BOSS战

本作延续了《圣剑传说》系列一直出现的巨大怪物BOSS战的特点。由于充分发挥了GBA的机能, 游戏描绘出的战斗场景更加有魄力。这次展示给大家的BOSS战就是主角在阴暗森林中与食人植物展开的殊死战斗。除了GB版原有的BOSS外, 还会有新的敌人吗? 在战斗中我们可以使用怎样的特殊攻击呢? 我们期待着史克威尔在GBA上的新惊喜!

与巨大怪物的激烈搏杀
成为主人公的一把汗啊



新参战

最后的胜利者是我!!

勇者王我王凯牙

我王凯牙

搭乘GGG的机动队长狮子王凯的机械人。可以与另外3台机械合体成为勇者王我王凯牙，其破坏力空前惊人!

超龙神

GGG开发出的第二勇者。消防车的冰龙与消防梯车的炎龙AI同步时可以合体成为超龙神。其同时可使用冰与火的攻击能力总是能够助我王凯牙一臂之力。

作品介绍

描述了被称为迷之机械生命体宗达和地球的守护者GGG之间的勇者之战。震撼你的灵魂，燃烧你的热血，严正遵守SF老规矩!

「α外传」发售后的第617天

打破长久沉默的『超级机器人』王道之路，『超级机械人大战α』系列的正统续篇终于登场了。这次我们将介绍参战动画和战斗机体，大家千万不要错过!!

第2次超级机械人大战α

继「α」「α外传」之后的新情节



还有更多更多的新钢铁扎克

新参战



出击! 作品一览表

战国魔神豪将军	无敌钢人泰坦3	钢铁扎克
机动战士高达0083~STARUST MEMORY	勇者王我王凯牙	超电磁孔巴德拉V
机动战士Z高达	BRAIN POWER	超电磁布鲁特斯V
机动战士高达ZZ	魔神Z	斗将戴莫斯
机动战士高达 逆袭的夏亚	大魔神	太空魔龙盖亚王
机动战士高达F91	三一万能侠	BANPRESTO 原创机体
机动战士海盗高达	三一万能侠G	
新机动战记高达W Endless Waits	真三一万能侠(原作漫画版)	

HP: 10000/10000  HP: 10000/10000
EN: 200/200  EN: 200/200

HP: 10000/ 10000 HP: 10000/ 10000

由金克多驾驶的海盗高达是高性能MS。它是F91的后继机种，其正式编号是F97。在机动性和火力上都比F91有了较大的提升。

新参战

作品介绍

战胜死亡寻求真实的指导者无处不在！

机动战士海盗高达

海盗高达X2是参加了贝拉·罗纳属下海盗团的萨比尼·夏鲁搭乘机。与金克多驾驶的黑色高达是同型机。

钢铁的救世主再次

第二次超级机械人大战α

PS2	厂商: BANPRESTO		发售日: 2003年春	
	类型: SLG	价格: 未定		其他: ——

降臨

作品参战!再次参战的3部作品也不能放过!

太空魔龙盖亚王

再参战

战国魔神将军

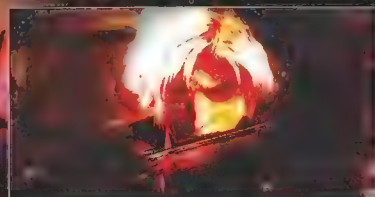
再参战

BRAIN POWER

斗将戴莫斯

新登场恶魔的老巢 迪玛利岛的情报大公开!

之前我们一直以主人公的情况和华丽的动作场景为中心介绍，这次我们将给大家介绍舞台之一的迪玛利岛。接下来我们还将逐一为大家介绍与故事有着密切联系的人物。



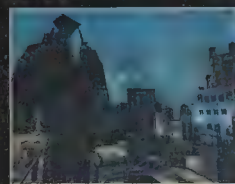
地形复杂 危机四伏的迪玛利岛

PS2	厂商: CAPCOM	发售日: 2003.1.30
	类型: AVG	价格: 未定 其他: —

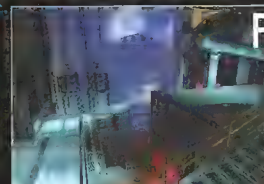
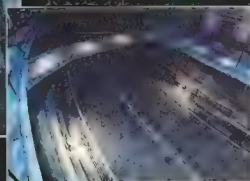
被称为“圣魔溶合之岛”的迪玛利岛上聚集了众多受到大规模一神教迫害的异端信徒，是个存在着独特宗教体系的不可思议的岛屿。

UPPER TOWN

近代的高楼大厦比比皆是，这也是阿里乌斯所开发的吗？

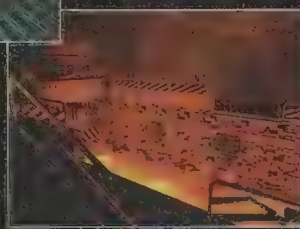


因为是近代的直线形建筑，所以要充分利用这点在墙壁上行走。



FACTORY

岛上有诸如都市、遗迹、工厂、等各种各样的地方，本作舞台可谓多姿多彩。



熔炉之关

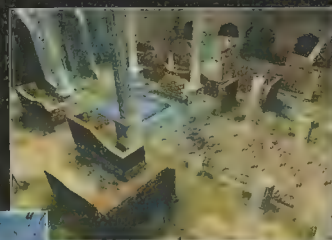
工厂内是地狱般的熔炉，玩家置身其中犹如火海，如果不慎从墙上掉下来的话，一命呜呼是肯定的。



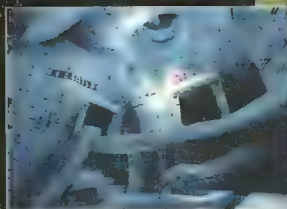
但丁的旅程就是从最黑暗的地方开始的吗？

RUIN

散布在迪玛利岛上的遗迹场景，与恶魔出现的原因有着紧密的关系，这里会遇到敌人强烈的攻击吗？场景的气氛十分诡异，地形的复杂使战斗更加激烈。



酒窖般的遗迹，四处都是倾斜的墙壁，地势陡峭险峻。



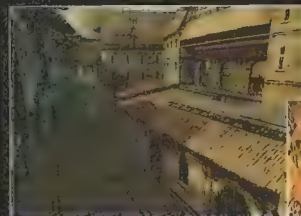
独特的宗教样式会根据场所发生变化，可见制作者想法的丰富。

LOWER TOWN

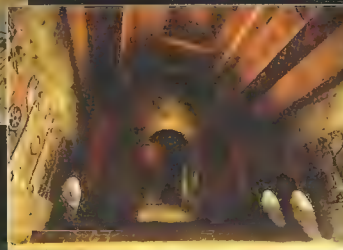
相当抢眼的住宅街，自古以来岛上众多居民的住所，拥有着悠久的历史，也许就是击溃恶魔的关键，在这里会遇到什么敌人呢？



在东京游戏展试玩台上玩过的场景，令人叫绝的舞台设计获得与会人士一致称赞。



古式监牢般的石造建筑到处林立，有的地方已经开始腐朽了。



与迪玛利岛上的事件息息相关的众多角色介绍

受到大型一神教追杀的众多失去力量的小规模多神教的信徒们都聚集在迪玛利岛上。各种语言、文字、宗教在这里同时并存,也有信奉异教之神的独特宗教体系。在这神秘的迪玛利岛上有着挖

掘各个宗教遗迹获得魔力的男人和与地狱的恶魔作交易守护着小岛的老人“守护者”以及人称恶魔猎人的众多人物,我们将从中为大家介绍2名人物,他们将在故事中起到关键作用吗?



超酷的封面设计。主人公但丁的形象一流,一身杀气,是近两年原创游戏中最出色的设计。本次作品将会是双DVD登场,男女主角各占一张,作为动作游戏,其容量之大前所未见。在保持前作素质的基础上各方面要素大幅提升。随着发售日的临近,游戏的更多要素将会逐一公开,本刊会在第一时间报道最新情报。

LUCIER'S COMBINATION 露希亚的新技法

继承了母亲MATIER,是个相当令人期待的守护者。这次我们要向大家介绍的技法是她3段踢攻击。技巧性的招数相当引人注目。下面就展示了她丰富的招式动作。



ARIUS

迪玛利岛上霸主级国际企业的CEO

进行矿山开采和建设事业等各种工程的国际企业乌罗波斯公司的CEO。因为为了开展其事业经常把存有贵重遗迹的土地买下而受到媒体及学者的指责。该男子在宗教和古代魔术文化上拥有很深的造诣,是一个渴望着魔力拥有巨大野心的男人。看其穿着华丽,可见将在游戏中的戏份所占比例不小,会不会成为阻止但丁行动的最大威胁呢?总之,一定会是个狠角色。



神秘人物 阿里乌斯的真正身份到底是什么?

身穿和但丁相反的白色服装,右手持枪,嘴里叼着雪茄,一幅大佬模样,不过他的枪口为什么朝向自己呢?



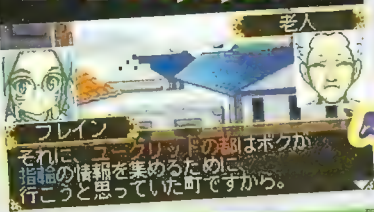
MATIER

经历了传说之战的神秘守护者

迪玛利岛风土人情所产生的独特宗教中有种被称作“守护者”的祭祀活动,通过继承异形之神的特殊能力保护小岛免于灾难。MATIER就是这样一位“守护者”。曾和但丁之父斯派得共同与强大无比的恶魔展开战斗。她身为新一代守护者露希亚的母亲,将一身绝学全部传授给了女儿。现在,由于她自己行动不便,所以由露希亚代替了她的位置。虽然面相看上去较为凶狠,但却是个心地善良的好太太。这样的角色设定在其它游戏中也是很少见的。



曾和魔界传说的魔剑士斯派得共同作战,实力强大。对岛上的秘密了解较多。

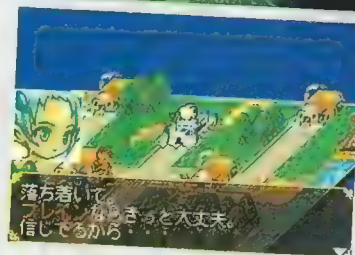
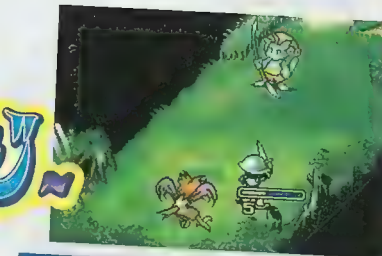


サモナーズ・リネージ

世界传说 召唤者的血统

引入《世界传说》系列世界观的第一款模拟RPG游戏终于决定发售了!!

厂商: NAMCO	发售日: 预定2003年春
类型: S・RPG	价格: 未定
	其他: 记忆机能



『TALES OFF THE WORLD』中的新系列登场!

名为《召唤者的血统》的《TALES OF THE WORLD》的新系列在GBA上登场了!本作是《TALES OF》系列的第一款SRPG游戏。主人公弗莱因·雷斯塔是在《幻想传说》(以下简称《幻想》)中登场的库拉斯的子孙。他凭借契约之戒可以召唤

出各种怪物并利用不同的组合将敌人打倒。GBA版的这部作品虽然在题目上不同于以往PS上的三大系列,但游戏的内在部分多少和其他作品有些关连,尤其是在画面表现上,人设和系统部分很可能是大家熟悉的。可以说GBA版是一个集大成的小品。

本作的主人公和伙伴

弗莱因·雷斯塔

年龄: 15岁 性别: 男
职业: 召唤士

库拉斯家族的子孙。身为魔法学院的学生,为了完成毕业论文而选择研究自己祖先(库拉斯)研究过的召唤术。最后不知不觉爱上了召唤术,并在全世界展开了寻找召唤之戒的冒险。比起库拉斯的力量犹胜一筹,靠卖从遗迹中找到的召唤之戒以外的财宝为生。



Fulein Lester



玛卡罗恩

年龄: ?岁 性别: 女
职业: 超古代文明人造生命体

身高大约20公分左右,外形和人类相似的超古代文明遗产。背上生有美丽的双翼,可在空中飞行。能够听懂人类的语言,了解超古代文明。被弗莱因在古代遗迹中发现后,就开始和他一起旅行。

Macaron

《幻想》中的众多角色也将登场!!



↑在《TALES OF》系列中可以见到熟悉的面孔。

STORY

亚赛里亚历4765年。从《幻想》的世界(4304)开始算起已经过了400多年了……。活跃在《幻想》中的库拉斯·F·雷斯塔的子孙弗莱因·雷斯塔怀着对召唤术的热爱踏上了寻求召唤之戒的冒险之旅。弗莱因为找到了召唤之戒而进入了某处遗迹。矫捷地穿过机关后,终于到达了巨大的房间。当他接近房间中间一具棺材(其实是生命维持装置)状的机器时,整个房间突然灯火通明,所有的机器都再度运转,从棺材中飞出了一个身长

双翼的妖精。这个貌似妖精的生物玛卡罗恩告别长眠的遗迹,还自作主张的决定要跟着弗莱因。除了召唤之戒以外对任何事物都兴趣缺乏的主人公虽然并不在意这个小小的奇妙生物,但最后还是决定让她与自己一起旅行。



←非常可爱的人设,符合GBA的风格。

活跃在《幻想传说》中的人物 库拉斯·F·雷斯塔

作为召唤术士活跃在《幻想传说》中的魔法学者。在尤库利特开设了魔法研究所,边和年幼的女性助手(?)米拉路多一起生活一边独自进行研究。因其独特而帅气的外形而得到众多FANS的支持。相信以他的子孙为主人公的本作一样能够受到玩家的好评。右图即为藤岛康介在《幻想传说》中设定的人物。



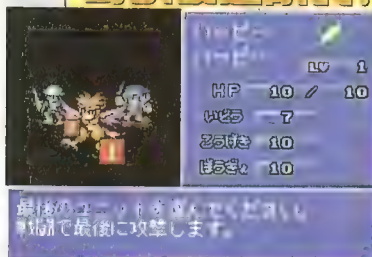
召唤怪物作战的 SIMULATION RPG

“世界传说”是本作的大系列标题名,而“召唤者的血统”才是具体到这部作品的真名字。
《召唤者的血统》是一款地图可以进行四个视角切换的模拟

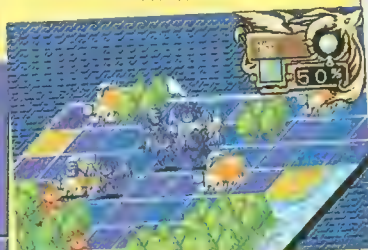
RPG。只要最后的结果符合胜利条件就可以顺利过关。本作的特色是可以召唤怪物并组成队伍,引导我方取得胜利。这里就按照战斗的顺序为大家作一介绍。

组成队伍

召唤后的单一的怪物可以和其他怪物组成一队,而一队最多可以编入3只怪物。当然,因为
可以设定队长!



敌人也可以组队,所以最好不要用一只怪物突击。队伍的移动力由你选择的队长决定。只有整体突进才能展开对自己有利的战局!因此大家一定要特别是熟悉系统,然后才能顺利作战!



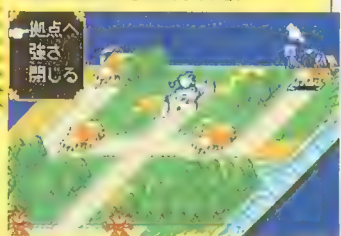
↑如果队长的移动力高,可以一口气攻入敌方阵营!

占领据点

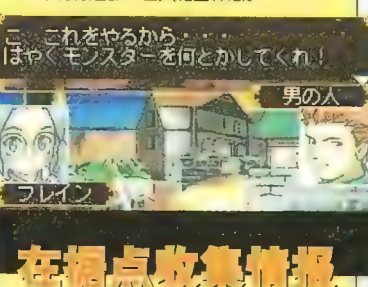
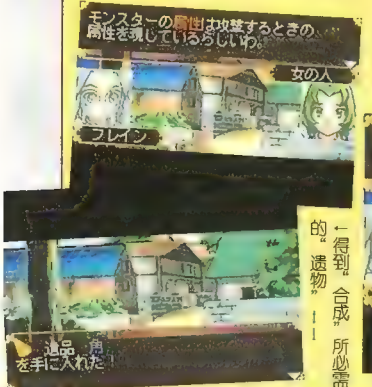


↑打败守卫据点的敌人!本轮的“占领”任务就结束了。

地图上的据点只能被战士们中的人族个体所占领。因为占领据点后,玛那的点数可以得到补给,而且比以前有所增加。所以无论如何一定要取得据点的控制权!而且调查你所占领后的据点,还要注意情报收集,可能还有新道具入手也说不定。



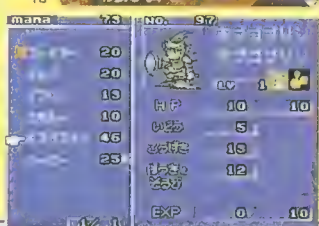
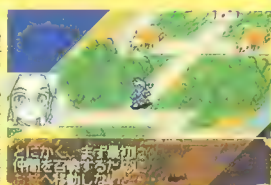
↑↑在对话中提到的“达欧斯”和“尤库利特之都”让人相当怀念。



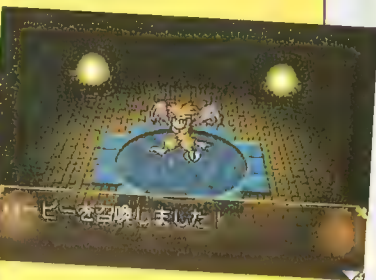
在据点收集情报

召唤特定怪物

一玛卡罗恩是一位值得信赖的同伴。



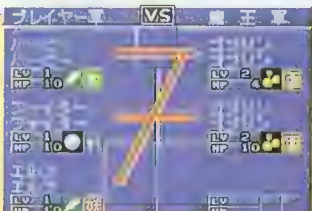
因为进行战斗必须要召唤怪物,所以主人公必须移动到魔法阵或者据点等地,当然,召唤时也必须有足够的玛那(玛那就是魔法值的意思)。



↑当你每次召唤一只怪物时,就要消耗一点玛那。

3对3的战斗

两只怪物相邻时可以进行战斗。如果组成队伍的话就需要考虑敌人的状态,决定让哪只怪物出击了。当决定好攻击目标后就会切换为战斗场面。不摸清具体战斗细则就不能发挥最大效率。

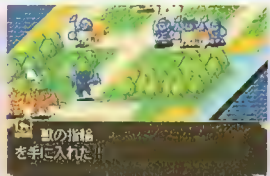


↑因为每次最先出击的是队长,所以在组队的时候应该考虑这一点。

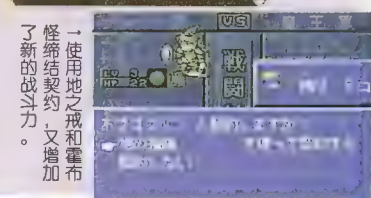


随着收集契约之戒怪物的能力也将增强!

当弗莱因打倒敌人后就签下了和特定的怪物的召唤契约。但是,还必须持有和怪物种族相应的召唤之戒才可以。签过一次契约之后,只要玛那足够不论多少只怪物都可以召唤!



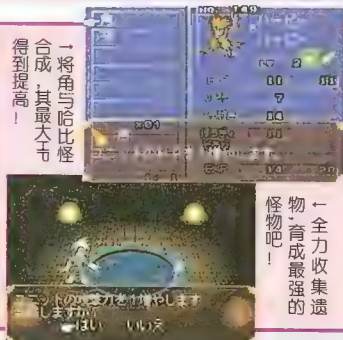
一只要你打倒敌人之后,就能够得到契约之戒了。



↑使用地之戒和霍布怪缔结契约又增加了新的战斗力。

怪物育成系统

和其他的模拟RPG一样,你手中的战斗个体会随着战斗逐渐提升等级。将名为“遗物”的道具与怪物合成,这样一来也可以提高其能力值。如果它的成长到达一定的程度还可以改变其种类!



一将角与哈比怪合成,其最大值得到提高!

一全力收集遗物育成最强的怪物吧!

METROID PRIME

银河战士PRIME

厂商: NINTENDO 发售日: 2003.2.28
类型: FPS 价格: 6800日元 其他: 对应GBA

任天堂的3D游戏《银河战士prime》终于要发售了。这次的游戏情节是从第一作和第二作之间开始的, 故事围绕着萨姆斯而展开。而且在第二作中也没有出现过的人物说不定本作中也会出现。



萨姆斯·亚兰的战斗装备性能彻底大公开!!

以萨姆斯为主角而展开的游戏《银河战士prime》, 由于采用了第一视点, 不仅增加了战斗的临场感, 而且战斗可视范围也更加宽广。战斗中最重要的莫过于萨姆斯的战斗服装了, 需要玩家在游戏中充分

利用战斗服装的不同能力展开战斗并解开谜题。这次我们就此各种能力为大家做一个详细介绍!!

另外我们还会介绍这款创新作的几个重点情节, 希望大家能够用得上!!

METROID年代史

1986年发售的系列第一弹, 描述了一群为了自己罪恶目的宇宙海盗要抢走未知生命体——metroid。而在宇宙海盗的基地赛贝斯上, 萨姆斯与其展开了殊死战斗。接着1991年该系列的第二部作品登场了。在这款游戏中围绕着与SR388星球内部的银河女王之间的战斗而展开。这次的《银河战士 prime》就是在这两部作品之间所发生的故事, 玩过前两作的玩家势必感动。

METROID
86年8月6日发售 FAMICOM
METROID prime
2003年2月发售预定 GAME CUBE
METROID II 萨姆斯归来
92年1月21日发售 GAME BOY
SUPER METROID
94年3月13日发售 SUPER FAMICOM
METROID fusion
2003年2月发售预定 GAME BOY ADVANCE

银河战士PRIME STORY

被帕乌提·亨特和萨姆斯·亚兰消灭的宇宙海盗中有一伙人侥幸逃生, 他们组成2支部队, 一方面回到赛贝斯重建基地, 另一方面则以开发新行星为目标, 在感应到了强大能量后降落到塔罗恩IV上。在那里, 他们发现了数处鸟人族文明的遗迹, 并在神殿的地下找到被封印的泄露出强大能量的神秘陨石。之后, 在发现这种被命名为“fazon”的能源

体能够使生物产生变异的特性后, 他们就以这个星球的生物为实验体开始了对“fazon”的研究。接下来又在地下找到了“fazon之核”, 但由于神殿为保护“fazon之核”所设的封印无法解开而没有到手。就在这时, 萨姆斯在塔罗恩IV的轨道捕捉到了他们的宇宙船, 在那里他看到了使用进行fazon生物实验所造成的后果……

充分发挥拥有6种特殊能力的武器威力吧!!

萨姆斯右臂佩有加农炮。这个武器除了发射最基本的普通光束外还可以发射另外3种光束! 玩家就是使用这些与敌人作战并解开谜

题的。并且由于追加了“蓄力光束”这个能力, 可以使威力大增将敌人一扫而光。总之, 充分利用加农炮可以化解一切疑难哦!

Ice Beam (冷冻光束)

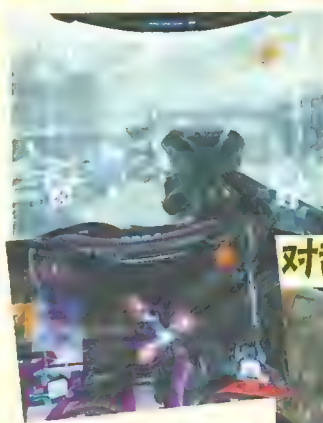
射出冰束使敌人短时间内无法行动。发射速度较慢而且也不能连射, 但是其惊人的破坏力只要一发便足以收拾敌人了。



只要命中目标, 敌人身体就会被冻住。由于敌人无法行动所以对战斗相当有利。

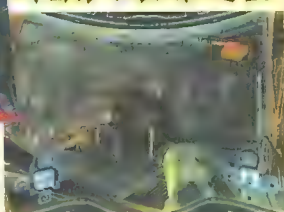
Wave Beam (波浪光束)

发射出三股电子震动波的攻击。拥有跟踪追击的特性。如果充分掌握这项特殊技能, 相信没有敌人能逃得出你的手心。在地形复杂的场地可以派上用场。



对敌人跟踪追击!

第三种光束, 锁定敌人, 发射! 有着追踪能力的攻击方式相当诱人。



利用4个Visor 开拓道路!!

这里我们将给大家介绍反映在从萨姆斯的视角出发，反映出外界情报的4种Visor。充分利用读取对方情报、温度感知等多种功能，可以获得更多的情报！而本游戏的魅力也就在于此，众多的能力令人大呼过瘾！

Combat Visor (战斗盔甲)

最初拥有的2种界面之一。通常的大部分行动都是在这个界面下进行的，战斗时也要使用这个最基本的界面。

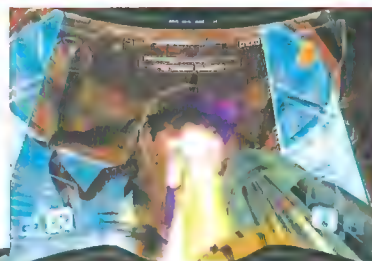
←根据雷达、地图等方法来决定自己的行动。



战斗的2个基本窗口!
首先也是最基本的战斗界面，非常便于作战！

Scan Visor (雷达盔甲)

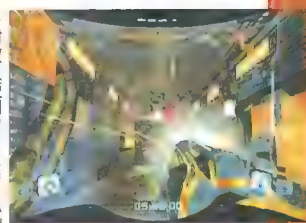
调查对象并读取其情报的界面。从这里可以得到动植物以及电脑终端等的各种情报，并可收集到敌人的弱点和鸟人族的相关资料。从系统选项进入，解除同步后方可使用。在主观点上即可看到该界面。



←发现未知生物的标准！这种时候Scan Visor就派上用场了！



←对敌人使用Scan Visor就可以知道对方的弱点！



在这里情报就是生命!!

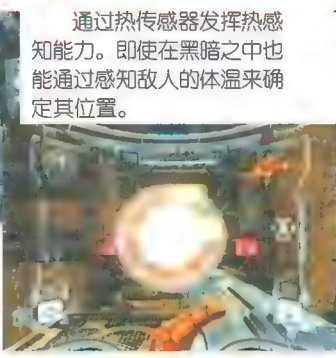
Thermal Visor (热能盔甲)

通过热传感器发挥热感知能力。即使在黑暗之中也能通过感知敌人的体温来确定其位置。



←在普通画面下使用Thermal Visor变化，如图。

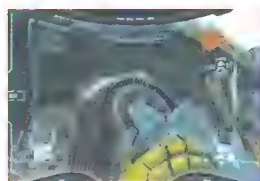
使用热传感器将敌人瞬间找到!



在黑暗中感知到敌人!!

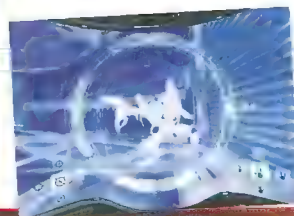
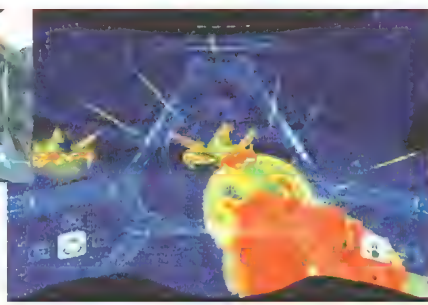
X-Ray Visor (X-射线盔甲)

使用X-Ray Visor可以利用X光透视路两边的墙可以发现隐藏的通道，也能够发现改造后的隐身生物。



←在什么都看不见的环境下使用X-Ray Visor就可以看到生物。

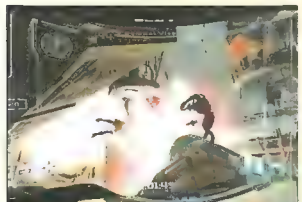
发现敌人!



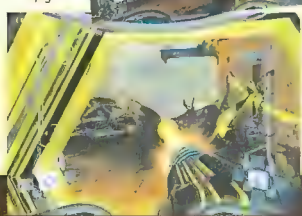
←透视镜发现后面隐藏的暗道。

Plasma Beam (等离子光束)

射程短，破坏力和连射性能兼具的万能型光束。被该光束命中的敌人会燃烧至死。也可以利用这个性能来溶解冰块。



←命中的一瞬间火焰爆炸!



率领大篷车队在「传说大陆」上开始精彩冒险!



勇者斗恶龙 怪兽篇 旅团之心

厂商: ENIX

发售日: 未定

类型: RPG

价格: 未定

其他: —

ドラゴンクエストモンスターズ

キャラバンハート

在未知大陆陷入迷茫的少年恰珐
他能够回到自己原来的世界吗?

《勇者斗恶龙·怪兽篇》是可以培养怪物伙伴进行冒险的大人气RPG。这回的主角是在《勇者斗恶龙VII·伊甸的战士们》中登场的古兰爱斯塔王国的王子恰珐，游戏描述的是少年时代的恰珐在另一个世界中展开的冒险故事。游戏中玩家可以使用“大篷车”进行多人同时移动，而根据不同配合产生的不同“变身”等新要素也备受关注。



古兰爱斯塔王国的王子

恰珐·古兰

游戏主人公是《勇者斗恶龙VII》中登场的古兰爱斯塔王国的王子恰珐，故事讲述了少年时代的恰珐在另一个世界中的冒险历程。

这回的主角不陌生

与PS2版DQ8同时曝光的掌机新作，曾在GB和PS上掀起怪兽热潮的《勇者斗恶龙·怪兽篇》的最新故事，即将在GBA上登场。在这里我们会为大家介绍全新的故事情节和冒险旅途中登场的角色，重头戏首次公开，请玩家格外关注。



本作的游戏目的是从危机中拯救大地，并返回主人公原来的世界。

传说大陆的地图



驾着三辆马车

这次冒险围绕着由三辆马车组成的探险队在传说大陆上的旅行而展开。马车可以搭乘队友和怪物，并在教会、商店等设有相应设施的地方停放，方便玩家购买各种装备和道具。左侧地图就是游戏中被迷雾重重包裹的传说大陆。

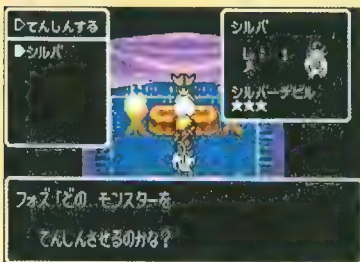
不断有怪兽成为伙伴一道冒险，危险的旅程充满希望！

在前作中都是先打倒怪物成为伙伴，而后配合产生新的怪物进行冒险。但是本作中加入了很多具有新职业的伙伴角色。不同职业的伙伴具有不同特技，这些特技不仅在战斗中对敌有效，在非战斗状态中使用的辅助特技也同样值得关注。当然，为了对抗强大的敌人，我们还需要有一些怪物保镖协助作战。

怪物护卫

护卫怪物的强化变身术大公开

打倒敌人后有时会得到名叫“心”的物品，把它用在护卫怪物身上就会“变身”为新的强力怪物。如果用两个“心”的话就会得到更强大的怪物伙伴。这就是全新的变身系统的基本概要。



取代「交配」的新系统「变身」是游戏的一大亮点，用这种方法可以产生出全新的怪物伙伴。

变身实例① 一个心的情况



变身实例② 两个心的情况



伙伴

新职业可以成为同伴的新角色鼎力加盟！

游戏中有许多新角色登场，他们最多可以组成12个人的冒险团队。各个角色的年龄性别不同，拥有的能力也各不相同。下面就公开他们的设定资料。



除了战士和僧侣等原有职业外，也会有很多初次在DQ系列中登场的角色。

贤者？

战士？

舞蹈家？

僧侣？

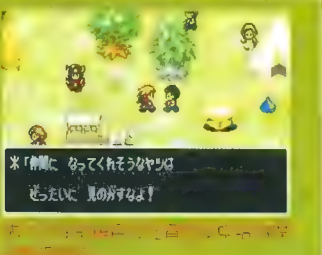
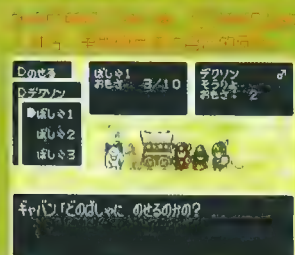
盗贼？

魔物领导者？

魔法使？

拳法家？

在传说大陆的异度冒险



吟游诗人？

测量士？

被「七大奇迹」选中的七位性格各异的主角共聚一堂

在发售同期,更多的谜团得以公开。凝聚了角色育成乐趣的系统,以及主角的背景等玩家关注的问题,在这次的新情报中一举公开。

AKITOSHI KAWAZU Presents

PS2

厂商: SQUARE

发售日: 2002.12.19

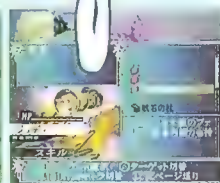
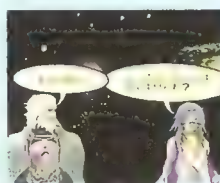
类型: RPG

价格: 6800日元

监制: 河津秋敏

UNLIMITED Saga

无尽的沙加



「沙加」系列中独创的新系统堂皇登场!!

S

KILL PANEL

角色的成长系统

在十角形的「成长轮盘」中 嵌入自己准备使用的各种技能

最新公开的成长系统就连画面构成都是崭新的概念,与身体有关的5项能力,和表示术属性的五行值,构成了十角形的“成长轮盘”。如果在这个图中央嵌入相应的“技能徽章”的话,角色就会拥有各种不同的特殊能力!“技能徽章”的种类相当丰富,而且角色也有自己固有的能力,非常新颖。



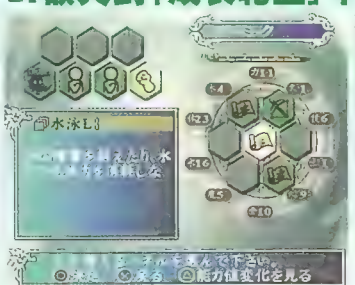
左图所示的就是角色的成长轮盘,由力、技、心、魔、体这五种能力值和火、水、土、金、木五行属性构成。

1. 选择想要修得的能力



根据游戏中的行动,可以选择修得技能徽章的情况。

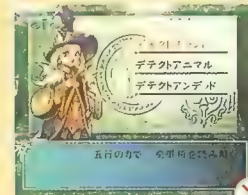
2. 嵌入到「成长轮盘」中



在空格里嵌入技能徽章的话,就可以使用这种技能了!

在成长轮盘中嵌入魔道徽章 从而习得相应的魔法

将魔道徽章嵌入成长轮盘中的话,就会习得相应的“术”(魔法)。但是习得的“术”不是从一开始就能使用的,需要不断的积累经验,努力解读出“术”的含义后才能使用。如果在冒险中要想使用魔道系的技能“术”,就必须积累完全解读“术”所必需的点数。



选择魔道徽章决定使用“术”的角色,从此开始解读习得的“术”的历程。

解读完后可以使用感知到的术。马上试着用用看吧!会发现宝箱、陷阱和隐藏的入口的!

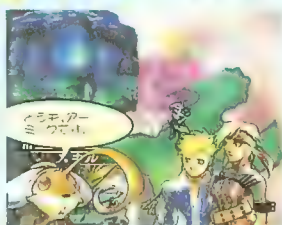


P

rologue

角色各自的背景 与七名主角相关联的角色 以及各故事情节导入部分的说明

在此之前，我们曾公开了有关主角们的一些简单情况，至于他们的冒险目的，我们并不清楚。无论年龄还是立场都各不相同的7个人，将彼此连接在一起的所谓的“七大奇迹”究竟是什么？我们将在这里介绍每位主人公故事开端部分的情节，以及与他们密切相关的许多配角。



旅行的途中，有时也会发生主角们在一起碰头的情况。

LAURA'S STORY

与谜之少年的相遇

曾作为海贼风光一时的罗拉，自从结识了哈夫洛教师之后就从此从海贼职业引退了。但是幸福的生活没有长久，她便永远失去了最爱的丈夫。正当罗拉准备把爱人安葬的时候，罗拉目睹了一名少年被武装势力追击情景！在危急时刻，罗拉击退了敌人，将少年救下……



主人公1

丧偶者
罗拉

Laura

弗朗西斯

隶属于捷列奥斯的战士，少言寡语，非常信任原本是海贼的罗拉。

安利

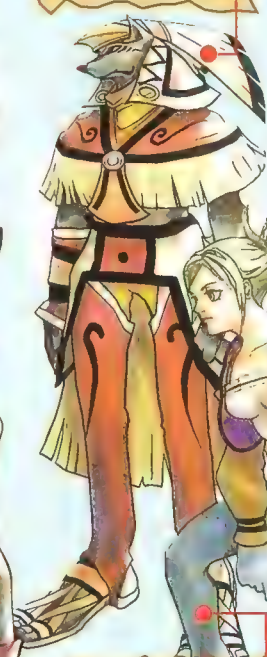
从灭亡的艾斯卡塔王国脱逃的少年，逃亡过程中受到罗拉的保护。

巴基尔·捷列奥斯

艾斯卡塔王国的家臣，武士打扮，好像与安利有一面之缘。

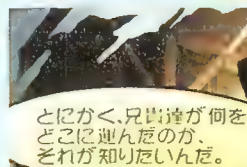
穆索尔·亚尼

个头高大，拥有狼头标志的阿努比特族人。理性和体力都超乎常人。



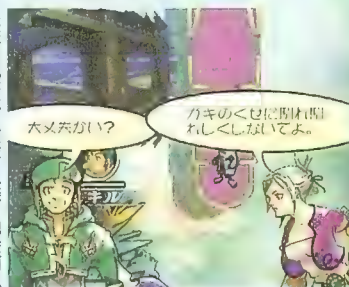
缇芳

与本特相遇的性格坚强的美女，最讨厌对付不死系的怪物。



巴斯特

看上去似乎很强壮，可实际上不但体力差，胆子也很小。



关联角色并不只限于人类，也会有以动物形态出现的种族。

主人公2

运输队长
本特

Vent



哥哥所属的组织拉法尔似乎有着不可告人的秘密，或许残留在基尔德的传票会有哥哥的线索。



罗拉为了保护安利，与武装力量交手，她会因此被通缉吗？



对胆小怕事的米雪儿，罗拉根本不屑一顾。这样的举动很符合她饱经风霜的过去。



RUBY'S STORY

为了取回姐姐的力量!

露比是一位很出名的占卜师,原本她与同是占卜师的姐姐沙法亚一起工作。但是在一次占卜的过程中,预示出了姐姐的死兆,沙法亚当场倒地。正当露比困惑不解之时,她的面前出现了一位名叫因斯坎达尔的男人,在他的劝说下,露比为了找回姐姐的力量而踏上了前往北方的冒险。

主人公3

热情的占卜师
露比

Ruby

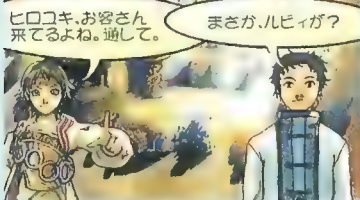
西罗佑克

给露比她们做助手的年轻人,一直暗恋露比,只是还未表白。

沙法亚

露比的姐姐,能力远在露比之上,在世界范围都非常出名。

代替姐姐的工作并不是一件轻松的事情。为了成为像姐姐那样出众的占卜师,露比付出了艰辛的努力。



ヒロコキ、お客さん
来てるよね。通して。

まさか、ルビーが?

ARMIC'S STORY

突然被选为了勇者!?

恰巴族村落遭受了百年未遇的大旱灾,村子里的情况每况愈下。于是,村人决定按照因斯坎达尔的传说,进行乞雨的仪式。但是,慢性子的阿米克竟然莫名其妙地被选为了勇者,他为了收集仪式所必需的物品而踏上旅途。

Armik

主人公4

恰巴族的
阿米克

诺斯

勇的弟子,是一位魔导师。用一个奇怪的面具遮住了脸。

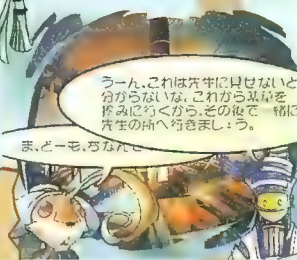
勇

年轻时是一位冷酷的魔导师,现在被众人尊为贤者,很有威望的人物。

うーん、これは先生に見せないと
分らないな。これから遠路を
旅するから、その代で一緒に
先生の所へ行きましょ。う。

ま、どーも、ちなり。

为了寻找祭品而路过恰巴族村落的诺斯和阿米克相遇了。



ARMIC'S STORY

因为迷恋着画中的少女…

麦斯有着可以鉴定上个时代遗物的天才能力,但是他却对工作丝毫没有热情,每天只是饮酒作乐。由于一个偶然的机会他得到了一幅画,麦斯在看到画中少女的瞬间,一股电流传遍了他的全身,他竟然被画中的少女深深吸引。在这样的激情的驱使下,麦斯为了找到画的出处而四处奔走。



银发的少女

麦斯所着迷的称作“法欧特”的画。画中描绘的是一位有着一头发光银发和端庄秀美面庞的少女。法欧特是现在科学所不能制作出的神奇的艺术品。



あんた“マッド”ネビルソンの
弟子がい。あんたも腕のい
い発明家なんだろうね。

为寻找画中少女的麦斯也会遇到许多伙伴,他对麦斯的发明能力非常信服,会委托麦斯完成一些工作。

THE SEVEN WONDERES

七大奇迹与因斯坎达尔的传说

当解放了寄宿在其中的神的力量时,黄金时代将再一次的降临地面,这就是太古流传下来的建筑群落“七大奇迹”。曾经几乎征服整个世界的传说人物因斯坎达尔据说就是由于“七大奇迹”之力而成功的。那么这样惊人的遗存之力究竟是什么呢……!?

名叫因斯坎达尔的男子

在这个世界上,叫因斯坎达尔的人有许多,但是与传说中的因斯坎达尔究竟有什么关系呢?!



7位主人公展开冒险的各自理由

JUDY'S STORY

为了救出祖父而努力

某天，身为魔导师的克兰特来到了经营魔法屋的朱迪家中，不仅夺去了魔法的研究成果，还封印了朱迪的祖父。年纪尚小的朱迪为了救出祖父而不断努力。

朱迪的家庭成员们

祖父

野田夫

母

野田子

父

托马斯

姐

玛丽

兄

罗依

高玖

作为地方实力派的儿子，高玖从小被齐生惯养，是个只会惹事生非的人。

克兰特

和朱迪祖父是朋友，但身份却是邪恶的魔导师，为达到目的不择手段。

Judy

主人公6

魔法少女朱迪

その元気で、しっかり魔法の勉強もして、大層甘アリス・アフロージャを超えるような魔导师になるんだぞ。

うん!

朱迪师从伟大的魔导师祖父，希望自己也能成为优秀的魔女。但是邪恶至极的克兰特的出现却让朱迪一家发生巨大的变化。

使魔(家族性的)和术的存在

1. 使魔(家族性的)



如果可以得家族咒文，就可以召唤使魔出来作战。

朱迪在最初就拥有三个使魔可供召唤。

2. 依赖五行之力的术



可以修得的术会影响到五行之力，以火为攻击中心，五行的攻击效果相当丰富。当然也会有多属性的攻击。

玛

被称为“巴鲁金狮子”的男人。已经66岁了，但依然活跃于战场上。

Myth

主人公5

发明家 麦斯

米雪儿

以美貌而闻名天下的女冒险家，现在正为某个诅咒而终日烦恼。

究竟是什么!?

CASH'S STORY

为了解开自己身上的诅咒

不小心被诅咒缠身的卡修放弃了骑士职业，踏上了解开诅咒的冒险之旅。在途中，他看到了自己曾经任职的骑士团的种种野蛮行径，难道现在的骑士团已经不再是正义的象征了吗……卡修在冒险中不断求索。

艾泰尔

高傲的、拥有丰富战斗技巧的边境骑士，但是自身染重病。

Cash

主人公7

冒险家 卡修

里昂

卡修的弟弟，也是骑士出身，非常能够理解哥哥的想法。



お前もここを通るの通行料を払え。

なぜ騎士団が通行料を取るんだ?

冷峻的外表下
隐藏着
不为人知的过去

FINAL FANTASY X-2

最终幻想X-2

继尤娜和莉可之后,第三位原创角色的真实身份终于在这期公布于众!这位身着黑色战斗服的女剑士名叫“帕因”。与尤娜她们不同的是,帕因并未在前作中登场,是FFX2中非常抢眼的新角色。

PS2	厂商: SQUARE	发售日: 2003.3.13	
	类型: RPG	价格: 未定	监制: 北赖佳范

继莉可之后第三位主人公终于曝光!
被谜团包围的女剑士“帕因”登场!



MODEL

野村哲也
ILLUSTRATION

帕因



配音: 丰口惠

单手持剑,冷静而帅气的剑士,18岁。加入卡莫美团的原因也许和她的过去有关,但真正的理由就连尤娜她们也不清楚。帕因不善与人相处,经常会说出一些令人尴尬的话,但是在危险来临时却能挺身而出,是位值得信赖的伙伴。

也许是因为大家对帕因还不了解,她成了三名主人公中最神秘的一位。大家一定会有这样的疑问,“她究竟有着怎样的过去呢”、“为什么要参加冒险呢”。据说尤娜加入晶球

猎人集团“卡莫美团”其实就与帕因过去有关,但是详情并不明朗。看来大家还要耐心等待一段时间,这次我们先公开帕因的设定原画及其在游戏中登场的镜头。

一帕因一身黑衣服以银色饰品,显得高贵典雅。2岁的她看来似乎比尤娜和莉可成熟一些,也许是经历所至吧。



她是值得信赖的伙伴
艰辛旅途造就了
三人间深厚的友谊

为了追寻
过去而活跃于
卡莫美团的剑士

一图帕因意味深长的一句话。在其冷峻的外表下隐藏着怎样的秘密呢?帕因的过去令人关注。



无双报道



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

最终幻想:水晶编年史

史克威尔回归任天堂的第一大作《最终幻想:水晶编年史》终于掀开了自己的神秘面纱,基础的系统设定得到公布。这次我们将率先为大家介绍游戏中的种族以及战斗的情况。欲知更多信息,请锁定电软,敬候续报。

	厂商: SQUARE 类型: RPG	发售日: 2003年春预定 价格: 未定 制作: SQUARE
--	-----------------------	---------------------------------------

掌握最新情报的方便大作攻略杂志
种族设定与系统公开

温



克拉瓦特

故事开始时泰巴村的“温”之民。性格稳重温和,解决问题。

我



赛尔基

用偷来的东西装饰自己的“我”之民。和其他民族不同,他们的信仰以魔兽为主。职业以盗贼为主。

智



尤克

生活在西拉村宁静度日的“智”之民。以魔力对抗武力全上的利害。即使现在依然有人向他们学习魔法。笼罩在神秘气氛之下的民族。

武



尤克

生活在西拉村宁静度日的“智”之民。以魔力对抗武力全上的利害。即使现在依然有人向他们学习魔法。笼罩在神秘气氛之下的民族。

随意更换服装的换装系统

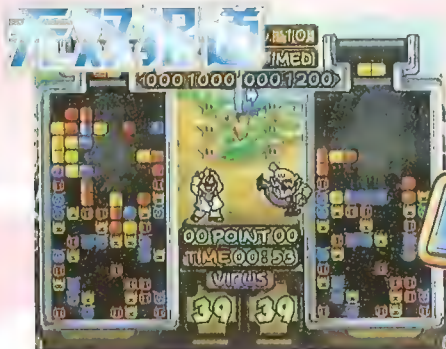
游戏中的角色可以任意选择种族、性别以及服装造型。下面为大家介绍的几种只是其中的小部分而已。打造属于你的角色吧!



最多可以四人同时参加游戏

本作的战斗系统仍然是指令式的,不过玩家可以通过快捷键直接完成攻击、魔法等战斗手段。此外,游戏最多可以4人同时进行。





NINTENDO パズルコレクション

★ ドクターマリオ + ヨッシーのクッキー + パネルでポン ★

智力方块游戏特报! FC《马里奥医生》在GC上复活了。但这次的游戏不只是单独的方块游戏,该作中一共收入了3款经典智力游戏。

任天堂智力游戏合集

厂商: 任天堂	发售日: 2003.1
类型: PUZ	价格: 未定 其他: ——

任天堂智力游戏名作三合一登场!!

无论老少,无论男女,无论是在轻松的郊游中,还是在拥挤的电车上,智力游戏都是非常好的消遣手段。人们只要玩起智力游戏往往总是沉迷其中而忘了时间。

这款任天堂的智力游戏名作集不仅可以一个人玩还可以与朋友进行对战! 这样就使得

人们在休闲时间内得到更大的乐趣。

我们这次介绍的《任天堂方块合集》全面收录了《马里奥医生》、《耀奇的小甜饼》、《PANEL》3款游戏。对于游戏FANS而言,智力方块类型的游戏一直是老少皆宜,每个人都非常喜欢的游戏。

以下是收录的3款游戏



马里奥医生

—这是款马里奥以医生姿态登场的智力游戏。相同颜色的药瓶扔到一起就会消失。这是当年FC上的经典游戏,百玩不厌。

3款游戏都可以进行4人对战!

说起智力方块游戏就一定会提起对战模式,本作收录的3款游戏不仅可以进行双人对战,最多可以进行4人对战。快拿起手柄,和你的家人朋友一起玩吧!



←《PANEL》的4人对战画面。非常适合在聚会等场合玩,召集朋友一起对战吧! 看谁是真正的玩家达人。

!这是《马里奥医生》的4人对战画面,如果输了也要说“再玩一次”哦。



耀奇的小甜饼

—马里奥的伙伴耀奇登场的智力游戏。小甜饼会一个个出现,相同种类的落到一起就会消失。规则十分简单,适合儿童。



PANEL

—可爱的妖精与小动物登场的智力游戏。用魔法将方块内的图形转换为与其他方块一致后消失。

让我们在GC上体验斗智的乐趣

令人兴奋的多人游戏,每个人都可以享受到乐趣!!

GC

生化危机4

厂商: CAPCOM

发售日: 未定

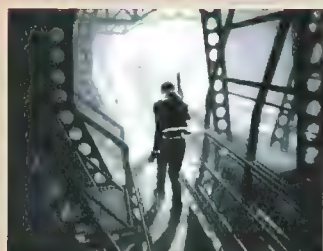
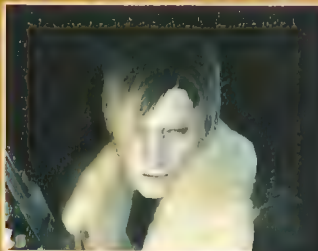
类型: AVG

价格: 未定

其他: ——

BIO HAZARD 4

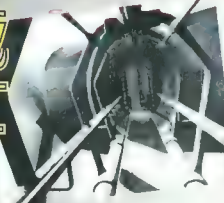
病毒的步步逼近 至死方休的生化旅程 利昂的最后一次演出?



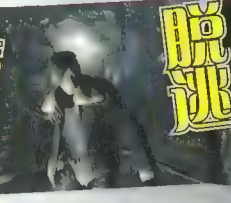
画面上的完美表现令所有人抛开疑惑 全即时画面令游戏分毫皆现



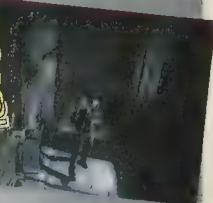
死亡



病毒



逃脱



已经在好开发中的AVG贵族BIO的第四集,再次放出新画面诱惑玩家。在这一集中,将会有一男主角牺牲,而具体情节的揭示则将于春季大白。同时,谁会成为本作中的女主角呢?利昂是否就是制作人口中的牺牲品呢?真令人心急啊!

GC

洛克人EXE transmission

厂商: CAPCOM

发售日: 2003年3月6日

类型: RPG

价格: 6800日元

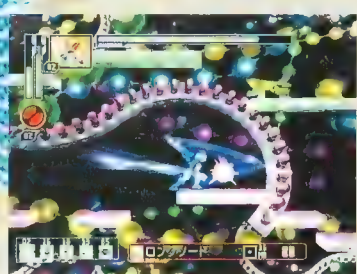
其他: ——

早有传闻的GC版“洛克人EXE”终于发表,由ARIKA公司代理制作的家用机版以更加完美的表现展现在玩家眼前。原系列起于任天堂掌机GBA,在日本引发了广泛的人气,前作销量突破60万本,成为CAPCOM近年来成绩最好的软件之一。这次借人之手登陆GC,用心叵测,与GBA今后的互动将是重点,也是必然。



→风格类似以往的洛克人玩法,但却在系统上有着本质的不同。融合了系列的精华,在新硬件上发威。

一精美的画面令以往任何的洛克人游戏望洋兴叹,宛如动画。游戏中除了有大量RPG游戏的要素外,动作要素也是必不可少。



主人公 热斗在未来世界展开的奇妙冒险 GAMECUBE冲击!

NEW GAME

编辑点评

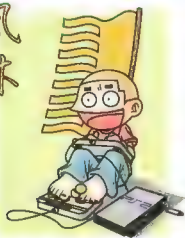
NEW GAME REVIEW

电软游戏四人鉴定团

12月14日 ~ 12月30日

评论人

风林



本期点评了13款游戏，量比较大，皆因近期游戏发售高峰，编辑上下各个气喘吁吁，玩不过来几乎……这次评论的游戏中，风林个人最欣赏“塞尔达”以及“御伽”两款，前者不需多说，后者则以鬼灵精怪的气氛吸引。难得难得，当初果然没有看错FROMSOFT，制作的游戏越来越出色了，希望GC的RUNE2也能令人一振吧！

天师



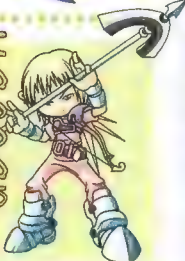
游戏的感觉真好。但以前的那些感觉，现在完全感受不到。不知怎么搞的。所以就改看DVDRIIP的国外电影了。万幸的，GGB、莎木、东京巴士、梦美还时常出现在脑海中。以前喜欢的卡普空、彩京已彻底沦落。看来在VF4EVO和GGD诞生之前，那些劣质恶手感的游戏决不能碰。

星尘大海



大家见到本期点评时，一定已经在元旦假日快乐的玩着游戏了，最近星尘早就被埋在大作堆中不可爬出，才一个ZELDA就够研究一阵了，加之即将热血上市的第二次机战阿尔法，我想现在只有激动和兴奋可以表达自己和广大玩家们的心声了。衷心希望本期点评能对大家的假日购买有所帮助，祝大家元旦打机快乐。

MASCAR



临近年末，可玩的大作实在是太多了，连编辑点评也增容了。这次MASCAR给了3款游戏满分，实在是觉得好游戏玩不过来了，不过垃圾游戏也不少。最近编辑部中的WE对战又复活了，MASCAR也慢慢找到了新作的感觉。不过本人唯一觉得遗憾的事情就是今年的圣诞节MASCAR又虚度了，转眼间2003年就要到了。

12月12日

胜利十一人6最终版



人气第一的足球游戏最新续篇，大幅提升各方面的效果，令人惊喜。PS2版对应PSBB，可以下载最新的游戏资料，而GC版也将在随后推出。

果然是最强的足球游戏，KCE再次超越了自己，虽然没有机会再次打破销量神话了……动作的细腻是风林这个外行感受最深的，真没想到还能强化成这样！一盘一带一射都完美的再现了足球的灵魂，佩服佩服。鉴于KCE的一贯作风，以及明年的GC版，这次分数有所保留，再接再厉！

虽然这游戏肯定不错，但天语能看出来的也就只有画面比前作强些而已，够流畅。不过因为PS2的性能所限，画面只能远景或中景，镜头一近，就显得十分粗糙。最终版在很多方面进行了微调，其中的TRAINING模式最为有趣，如果希望成为一个WE高手，这个模式一定要多加练习哦。

最强足球游戏的进化版，虽然现在推出该作有很大的抢钱嫌疑，我想饭斯们应该也认了。因为其秉承了KONAMI足球游戏一向以来的优良品质，且在细节动作上得到很大的加强，各球员的各项数据都有了更合理的调整，游戏对抗性更强，是向足球迷们推荐的足球游戏最强作，热爱足球的玩家必备啊！

这次的WE8FE让人们真正体验到了足球的魅力，这次新增加的动作真实地再现了足球场上那变化多端的情况，各种传球射门动作更加趋于合理，由于这次对应网络，所以在队员的数据上更新不是很多。和先前的PES2相比，感觉上又有了很大的变化，看来WE的制作人高家新吾的确是一个足球游戏天才。

不明

电梯大战



脍炙人口的经典游戏，除了收录原作外，制作厂将游戏完全重新包装，各种新要素的加入使游戏的乐趣更加充实，值得一玩再玩。

真没想到制作厂仍没有忘记这款经典，记得上次打一代还是三、四年前在SS上重温。不需多说，GBA移植起来自然是小意思，OLD版忠实原作，NEW版完全翻新，而且还追加了大量新角色与新关卡，完全可以当成一款新游戏来玩。非常适合掌机的作品，双人对战乐趣极大。

电梯大战非常有名了，当年在街机上看得十分硬派。没想到经过几番翻炒，居然出现在GBA上。游戏收录了最古老的一代，同时为GBA量身定做了个Q版的。游戏需要在大楼上来来下去的调查，枪战时也可以利用电梯来压死敌人，比较有趣。感觉上非常适合在掌上玩。

相当好玩的游戏，分为新老两版，多年前经典的重现，看来以后的GBA上再多一些这样的游戏就不得了啦，给人一种又酷又Q的感觉，却又不乏动作游戏的要素。虽然绝对不算大作，可是我想动作游戏的狂热者们是绝对不会错过的，属于休闲性质的小品游戏，推荐给腻味了那些所谓大作的玩家们，因为TAITO因为好玩。

以前在街机和FC上，本人对电梯大战就没啥兴趣，这次在GBA上推出，偶又玩了一下，能随时随地玩确实不错，不过游戏内容总是让偶提不起兴趣，再加上这是一款多年前的炒冷饭作品，本人只好给这个游戏来个及格分了。不知为什么，GBA好像成了炒冷饭的铁锅了？

12月19日

逃亡



描写黑帮的动作游戏，虽然内容夹杂了大量血腥镜头，但是游戏制作认真，画面精美非常，绝对是近期PS2上值得尝试的美版游戏。

最近很流行的动作类型，很多人都喜欢用本作来比较“横行霸道”。画面上“逃亡”做得很不错，人物表现得非常细腻，虽然眼神有些死板……游戏的自由度并不像“横行霸道”，而是非常紧凑，一轮一轮的高难度挑战等待着玩家。

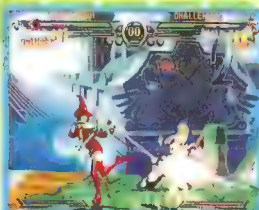
典型的美版ACT游戏。这回故事又变成了抢小孩的暴力事件——只是相对于马克思·佩恩、横行霸道等“前辈”，本作似乎要玩一把画面？无奈经PS2处理后就成了“黑白”，场景虽大，发色差到极点。贴图一般。处理上使用了一些电影常用手法，人物过细，手指会动，并不讨好。

该游戏在E3上展出时被称为PS2上画面最顶级的游戏，在欧美发售，其月销量已经完全的超过了GTA VICECITY可见其品质一斑，游戏中一些动作场面实在是处理的非常到位，更值得称赞的是其画面确实不错，虽然实际还到不了PS2画面的最高，却也是上层之列了，属于那种相当成人化的暴力游戏，走欧美路线的玩家可以一试。

这是一款充满了美式暴力风格的游戏，风格很像《横行霸道》。不过此游戏的画面实在是不敢恭维，人物和背景锯齿非常多，动作也有明显的丢帧。至于操作感觉嘛，也就是马马虎虎吧。MASCAR一上来开车就直奔行人，连撞数人后溜之（典型的BT），这一点还是很爽的。

12月12日

罪恶工具XX



当今最强人气最高的2D格斗游戏就属本作了，除了完全忠实于街机版以外，PS2加入了家用机版的必要要素，内容丰富，强烈推荐。

一直没有领教“罪恶”的厉害，主要是过分华丽的动作令人看着头晕……但没想到这系列却越发火爆，在日本的人气已经盖过所有的二维格斗。这次为PS2移植了最新版，除了略有读碟外，游戏绝对是完全移植，推荐仍旧对格斗有所倾慕的玩家痛打。

柏青哥出身的SAMMY凭借“罪恶”系列成功进军街机领域。需要指出的是，GGX系列在日本玩家心中的地位非常高，全国大会已经开了数次，成为目前最具代表性的2D-FTE。CAPCOM退出了，SAMMY的GGXX已经给玩家带来一股格斗新风。画面华丽，判定严谨，值得一试。

标榜是2D格斗游戏最终进化形态的《罪恶工具X》的加强版，我们现在习惯叫它为“最终进化形态进化版”（大笑）。追加的四个新人都有很强的实力和很华丽的表现，可是因其过于华丽的画面和漫画式的风格，只能让玩家眼中的格斗游戏玩家的走华丽路线的玩家接受，虽然星尘本人也对该游戏很喜爱，还是……

街机上的著名2D格斗游戏在横扫吃币榜后，现在出现在了PS2上，以PS2的机能，除了读盘时间稍长以外，完全移植还是没得说的。画面华丽是这个系列的招牌，现在像这样的正统2D格斗游戏已经很少见了，前作的DC版MASCAR玩的很多，看来本作又可以让人玩上一阵子了。

12月19日

SEGA拉力



SEGA经典赛车游戏终于移植到掌机上了，虽然画面并不出众，但却保持了原作绝妙的操作感，令老玩家感动不已。

这就是世嘉拉力？如果在V拉力3之前，我会说这是GBA上画面最好的赛车游戏……画面过分粗糙，虽然还能看得出来游戏关卡的设计，但却丝毫没有了原作的灵气。好在操作方面把握不俗，一甩一摆都似模似样，这也是风林唯一值得欣慰的地方了……

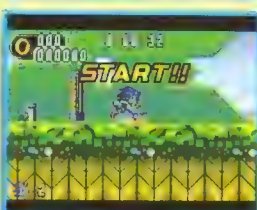
怎么看都觉得粗糙得厉害。游戏画面虽然差得有水平，但据说世嘉的面子都在“手感”上。可天语也没觉得手感有多好啊？也许是不会开拉力吧！有究极的ADVANCED GTA在前，世嘉还要多加研究，看怎么能够做出具有GBA特色的软件，而不单纯是“移植”。本作附加要素不值一提。

掌机上的SEGA拉力，在这里再次对全机种出击的SEGA表示哀叹，因为在该游戏中唯一的亮点就是不变的SEGA赛车游戏的手感，剩下的画面、音乐等赛车游戏所必要的关键都没有得到体现，在玩过了V拉力后，星尘再也不敢看这款游戏了，再次哀叹SEGA。

本来这是偶很喜欢的赛车游戏，SS版和DC版都非常不错，可是这次出现在GBA上后总给人一种不伦不类的感觉。其实MASCAR认为以GBA的机能想完美地再现3D画面是不太现实的，各大厂商倒不如把精力都放在如何在GBA上制作优秀的2D游戏。至于像SEGA拉力这样的游戏，还是在XBOX上推出比较好。

12月26日

SONIC 2



音速小子终于再次登场掌机，除了速度依旧疯狂无比，游戏在画面上也略有强化。多角色的选择健在，为玩家提供了多种多样的乐趣。

进化中的音速小子，携前作20万销量的余波再度出击。个人觉得本系列的诞生完全是2D精神的延续，虽然在GBA上原来的速度感觉表现得并不是非常畅快，但不得不承认这是目前最好的2D音速游戏了。在前作的基础上，新作变化更加眩目，节奏依旧令人叹为观止。

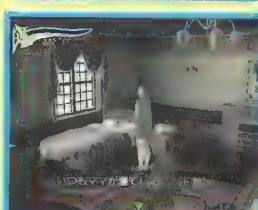
GBA上欢迎这种ACT，虽然未必能达到MD时代的冲击力，但也别具风味。索尼克有一种爽快感，2D的卷轴只要有速度就让人过瘾。GBA的两代索尼克都不是极快，但凭借着几个人气大角色的登场，我想一些怀旧的或是只拥有GBA的玩家先择索尼克，应还是一个较好选择。

掌机上SONIC的第二作，令人感到欣慰的SEGA作品，速度感继承了以往SONIC的一贯风格，掌机上的画面令人满意，亮丽的发色配合SONIC蓝色的身影，SEGA迷们和SONIC迷们都应该买来收藏啊，随时随地都可以感受速度的冲击。挑了半天的毛病最后发现：长时间看着GBA的小屏幕真是累眼啊。

SONIC是MASCAR非常喜欢的游戏形象，前作的GBA版MASCAR也入手了正版，这次的续作在画面上没有什么提高，游戏的感受也和前作基本相同，唯一的变化就是各种丰富多样的关卡，本来这是MASCAR非常期待的作品，但是近来好玩的游戏实在是太多了，所以只好先放一放，以后一定会认真研究的。

12月13日

钟楼3



恐怖名作的最新续作，给了CAPCOM果然不同，连操作都BIO化了，也许这是BIO迷的喜事，也许是钟楼迷的悲哀。可谓赞否参半。

把一个著名系列的招牌改换的结果也许是制作者当初没有料到的严重，尤其是没有了那个可爱的白箭头之后……感觉CAPCOM是想把“钟楼”塑造成为PS2上的全新BIO，操作照搬却并不讨好，女主角的动作虽然流畅但仍旧令人觉得虚假。加上锯齿如影随行，真是“恐怖”得够钱！

听说这游戏到后面很像生化危机？但既然钟楼不是生化危机，就应该做出自己的特色。身为一款惊悚类型的游戏，画面极其粗糙，不及DC之维罗尼卡，锯齿现象已经严重到令人不能容忍之地步。想当年钟楼做为一个拥有稳定FANS的名作系列，不知3代能再令玩家陶醉。

在PS2上推出的系列第三作，虽然游戏画面上的锯齿多多，且越发的套生化公式，可是看到几个经典吓人型BOSS都有登场，且有后台的大导演深作欣二，加之这次还不是炒冷饭，综合以后评价还是很可以的，恐怖游戏FANS必玩啊。期待4代的出现能更好表现钟楼系列的世界观。

这就是传说中的某大作——棱角分明的人物、晦涩的人物动作、一点也不动听的音乐再加上早就俗套的剧情。在玩过了《生化危机0》后，再看看这款冒险解谜游戏，实在是倒胃口。看来又一款名作就这样被糟蹋了，但愿这样的事情以后尽量不要发生。

12月19日

飞龙ORTA



将画面强化到顶级的游戏，壮大的音乐依旧令人心醉不已，在最强主机上展示的画面自然也是最强。众多隐藏要素令游戏精彩不已。

其实想给8分，但收录了一代又赠送了CD，多加一分吧！画面直逼CG，近似于完美的表现令人叹服XBOX机能的强大。强化三种状态的飞龙，令游戏增加了更多变数与打法，玩家需要灵活运用与掌握。相信这款游戏能够成为经得起时间考验的传世经典。

没有二木幸生和楠木学，飞龙就好不了！画面凌乱不堪。限定版里的音乐CD天语只对飞龙2的感兴趣，尤其是2代第五关的音乐，真好听。整体上，飞龙ORTA与SS版的二代相比完全退步，抛开画面，很多地方竟……！手感巨飘，炮击效果音不够震撼，BGM难现辉煌，外加极其无聊的换龙设定。

SEGA金牌大作飞龙在XBOX上登场了，虽然以XBOX的现状，飞龙大卖是决不可能的，但是就一个游戏和一台游戏机来讲，可以完全负责的讲飞龙是这几年来家用动作过关游戏的顶峰了，虽然星尘本人是十足的ACT苦手，但看如此优质的游戏，就算再困难也要尝试爆机啊！

本来对本作没有报太大的希望，看过之后对本人的震撼真是不小。回家后立即拿出SS把以前的飞龙重温了一下，头一次发现原来真正的射击游戏是这样的。本作画面究极，特别是瀑布的那一关，简直是大自然的完美再现。继HOD3后，MASCAR又一次给一个XBOX游戏10分，看来XBOX是非入手不可了。

12月12日

红海



人设古怪的新感觉动作游戏，画面是XBOX水准，虽然动作形式类似“三国无双”，但却无法双人同时游戏，是比较遗憾之处。

虽然总是有人用无双来衡量本作，但风格还是更愿意单独来评判游戏的优劣。游戏的节奏明显偏向欧美，战斗速度很快，即便是手起刀落的瞬间也是麻利干脆。画面上应该说还是比较出色的，虽然画面结构复杂，但处理得非常干净。唯一不满是人设太过古怪……

游戏在操作上比较简洁，角色能够进行连斩，虽然手感极飘，但华丽型乱斩游戏容易讨好市场倒是真的。画面上建筑的背景设定似乎很超前，完全未来派风格。角色要在大场景里探索杀敌，时不时地会遇到一些同伴，大家一起前进，好友亦可以协力攻击。是一款中庸之作。

光荣从真三国无双系列学来的ACT成功制作经验全使用的一作，强力的画面和爽快的战斗是其卖点，可是从游戏开始时那阴暗的场景和整个游戏所见到的充满三国人物阴影的人设，估计拿来唬唬老外还可以，在真三国系列泛滥的国内玩家，只有不解和不满了。

以前看画面，觉得本作还是值得一玩的，但是拿到此游戏后，感觉非常失望。除了场景宏大以外，其他方面均表现的不如人意。人物的动作总是感觉有些别扭，加上视角非常让人不舒服，玩起来有一种昏昏欲睡的感觉，最近动作游戏很多，但是真正能让人有兴趣玩的没有几个，本作显然不在其中。

12月12日

布林克斯 时间清道夫



拥有绝妙操作系统以及可爱画面的动作新作，也是MS年末力推的重磅游戏。但因为系统过于新奇，实在令人有些费解，需要适应。

MS强力宣传的一款新概念，甚至被称为4D的动作游戏。虽然系统确有其独到之处，但也正因为系统的怪诞，才令人觉得不适。这一新颖的系统实在无法令人感到好玩，虽然确实有新意。若抛开此处的话，个人觉得游戏整体的设计毫无亮点了，也许那唯一的亮点也并非不是很亮……

很怪的游戏，系统设定过于怪异，一时上手不能。画面倒是非常强，可惜在这样的角色设定下让人难提兴趣。BLINX会用吸尘器吸大铁桶，然后就可以向敌人攻击，可画面上排像录像机面板的符号，却不知为何物？与游戏提倡的“时间流动”有关？对天语来说这太难了。

被微软大肆炒作的一款游戏，实际把玩后发现其实并没有想象和宣传的那么好，虽然游戏人设非常讨好，充满时尚和童话色彩，画面也达到了其应有的华丽，可是作为一款纯正的动作游戏来讲没有流畅的操作和火爆的场面，还有那晦涩的系统，可见确实本作离成功还有一定距离。PS2倒也罢了，加之又在XBOX上推出，哼哼……

这款游戏好像有点问题，本来让时间静止的创意是很不错的，但是实际一玩起来感觉非常差，人物的动作让人摸不着头脑，游戏的画面也是马马虎虎。本来一个很好的动作游戏创意就这样被埋没在拙劣的画面和难于上手的操作性上了，MASCAR玩了不到2分钟就放弃了。

12月12日

OTOGI—御伽



画面华丽至极的动作游戏，融合了多部著名游戏的特点，非常出众。浓重的日本风格令人爱不释手。强烈推荐玩家尝试，强作一款。

FROM是认准XBOX了，一款风格独特的硬派游戏相继推出，在完美表现XBOX硬件机能的同时又将自己对游戏的诠释充分展现给玩家。游戏中气氛的表现非常出色，场景刻画更是精美无比。当然，类似某动作游戏的砍杀快感也表现得非常恰到好处，不得不赞一下FROM的功力。

非常好，FROM的这款游戏拥有一定的游戏要素，气氛比较诡异。当今业界无论公司大小，在游戏制作的理念上日趋“媚俗”化，而FROM能够制作一款属于自己的纯ACT，很难得。操作上，重斩有一定力度，大场景的画面能让人看，已经及格。若能有高难技巧的应用，则成功。

无论从动作还是从画面上都像极了某火遍全国上下的动作游戏，本作比较独特的是游戏的氛围，神秘而充满一种和风美学，看过开场就可让人完全融入游戏的气氛中，看来动作游戏在最近的各大主机上都大行其道啊，推荐给拥有XBOX的动作游戏爱好者们。

又是一款动作游戏，由于前一阵的《阿尔格斯战士》让MASCAR头疼了好长时间，加上本期中动作游戏大多表现不佳，所以对本作的期待度也大大降低。玩过之后觉得还可以，人物的动作很流畅，连击敌人的感觉也很爽快，不过MASCAR不是很喜欢这种场景灰暗的游戏。

12月13日

塞尔达传说 风之韵



可以代表一个时代的游戏，佩服任天堂的老到。在游戏的质量与乐趣的把握上堪称究极，当今游戏绝无其右，被日本刊物评为满分。

如果不给10分的话恐怕会被编辑部上下7、8口子人口水淹死，再说也对不起自己的良心（笑）。真是可以代表一个时代的游戏啊，画面、人物、动作、系统等等都太过完美了，丰富的内容令人欲罢不能，里面的乐趣多不胜数，简直太有趣了！实在没有语言来形容这款游戏，抱歉！

本作算是个ACT吧，还是个超级ACT，解谜部分倒不是非常困难，只不过相对于纯ACT更考脑子而已。有些地方实在过不去也不要急，因为懂游戏的公司是不可能让玩家去“硬闯”的，问问人。这款游戏强就强在“细节部分”被厂家表现得很好，因此才能打动人，需要长期细细品。

本来想造个缺点出来的，但这样做估计会被编辑部的塞尔达迷，任天堂迷，宫本茂迷们陪杀而死，加之玩了一周目后实在挑不出刺来，身后角落传来若干声音：“挑剔？找死！我欲！”所以需平无法继续，一切就以游戏本身说话吧！

虽然MASCAR本人没有对此游戏进行详细的攻略，但是数十分钟的试玩足以让偶给这款游戏满分了，游戏中充满了丰富的动作解密要素，各种迷你的小游戏也是让人玩的不亦乐乎。相信这款游戏大家心中都有谱，在这里MASCAR就不用多说了，这是NGC玩家的必买作品。

12月12日

弹头精选+时间危机



超级冷饭四合一，南梦宫炒起来真是狠。PS的恶劣画面如今看来已经无法接受，尤其是时间危机的效果令人难以忍受，不打也罢。

标准的冷饭吧，既然PS2可以兼容PS游戏，还有推出这样的合集的必要吗？除了网络了多款游戏的资料外，游戏的画面完全照搬PS，阔别已久的马塞克又回来了！（笑）“弹头兄弟”系列虽然仍旧十分搞笑，不过却实在没有当年的心情了。至于“时间危机”……有人会重打吗？

“冷饭”经过翻炒也许能成为喷香的大餐，但这种游戏可以说是完全没戏——在家里玩“GUN必须”的枪击游戏，本身就要先扣两分。一没有激情，二没有画面和音响效果，街机的游戏还是应该到街机上去玩。还好，PS的弹头精选倒是比较搞笑，时间危机就算了吧还是。

我倒，哪里来的铺天盖地的马塞克，还有那“令人怀旧”的画质？冷饭也要挑好的上啊，在年末年初大作满天飞的现在居然见到如此合集式的作品，看来是真正的抢钱游戏啊，不过他让我感到了拥有PS2的优越感了。推荐给弹头系列的死忠，时间危机的死党，PS游戏的恋旧狂们。

MASCAR对光枪游戏还是非常喜欢的，HOD3现在仍然是每天必玩。本作是以前NAMCO在PS上推出的光枪游戏的合集，这些本来是很不错的游戏，但是移植到PS2后画面没有任何加强，拥有PS2光枪的玩家可以来回顾一下历史，至于MASCAR，恐怕只有在HOD3玩完后才会考虑吧。



T A C T I C A L E S P I O N A G E A C T I O N

METAL GEAR SOLID[®] 2

S U B S T A N C E

O U T N O W



球员能力详细解说（按照能力顺序从上到下排列）

能力名	解说	能力名	解说
身高	队员的身高，一般来说身高越高，争头球时就会更加有利，防守面积也会大一些。	长传精度	队员长传的精度，只有长传精度高，长传进攻才会有威胁，手动长传的精度不受此数值影响。
擅长脚	队员的惯用脚，分为左脚、右脚和双脚三种类型，当队员使用非惯用脚传球、射门时，精度和力度都会有很大程度的下降。	长传速度	队员长传的速度，这项数值主要体现在下底传中时，长传的速度越快，对方的后卫就越不容易争顶到球，手动长传的速度不受此数值影响。
进攻能力	队员进攻的整体能力，值越高，被撞或被铲后恢复得比较快。	射门精度	队员射门的精度，数值越高射门的精准程度就越高，主要体现在禁区内的低平球推射。
防守能力	队员防守的整体能力，值越高，抢球及铲球的成功率会比较高。	射门力量	队员的射门力量，数值越高射门的力量就越高，主要体现在禁区外的大力远射。
身体平衡能力	队员的身体强壮程度，这项数值较高时，在对抗中能够摆脱对方，传球、射门的时候受到的影响也会比较小，同时在争头球时也比较有利。	射门技术	队员的射门技术，射门技术高的队员射门时的调整幅度比较小，在对抗中射门受到的干扰也较小，能够顺利地完成射门动作，同时也能完成一些诸如凌空抽射、倒挂金钩等高难度射门动作。
体力	队员的耐力，当队员的体力下降时，奔跑速度、弹跳力、传球、射门能力会有明显下降，所以体力越高的队员，完成其他动作就有了充分的基础。这一点尤其在下半场末段以及加时赛中非常明显。	头球精度	队员头顶球的精度，这项数值高的队员，无论是在头球攻门还是在头球摆渡时都会有比较高的准确度。
速度	队员奔跑的速度，值越高，跑得就越快，但是带球跑不一定很快，这和盘带能力有关。	弹跳力	队员的跳跃能力，数值高的队员在争顶头球时会处于比较有利的位置。
加速度	队员启动的速度，值越高，队员加速启动的速度就越快，这在突破过人时非常重要。	技术	队员的技术，数值高的队员在作各种技术动作，比如转向、停球等等时动作会更加合理，完成质量也会比较高。
反应能力	队员的反应能力，主要体现在一些突发情况，比如球反弹变向等，还有就是在射门脱手补射，反应能力强的队员会在第一时间拍马赶到，把球射进网内。	弧度	队员踢球的弧度，主要体现在踢任意球、角球以及射门的时候，数值高的队员踢出的球有很强的弧线，对球门的威胁很大。
盘带精度	队员的盘带精度，盘带精度高的队员在带球和在加速时球离身体都会比较近，带球时的感觉就是“人带着球走”，这项能力低的队员带球感觉就是“人追着球跑”。	攻击性	队员在进攻时的积极性，数值高的队员在进攻时会拼命地插上，非常有威胁，但是很容易越位。
盘带速度	队员的盘带速度，这项数值的高低决定了队员在带球奔跑时的速度，我们经常可以看到有很多队员平时无球跑动速度极快，但是一拿球就不行了，就是和这项能力偏低有很大关系。	心理素质	队员的心理素质，数值高的队员在比分落后以及体力下降等不利情况下能力受到的影响比较小，这是一个真正的球星必备的素质。
短传精度	队员短传的准确程度，这项能力越高，队员短传的准确程度就越高，但这只适用于按X键的短传，用右摇杆的手动传球精度是不受此数值影响的。	安定度	队员的状态稳定程度，这主要体现在联赛和杯赛中，如果连续参加多场比赛，队员的状态会有不同程度的下降，这时安定度就起了决定作用。
短传速度	队员短传的速度，短传的速度越快，防守队员就越不容易截到球，手动短传的速度也不受此数值影响。	任意球精度	队员在踢角球、任意球、点球时的准确程度，这项数值高的队员在踢定位球时会有很大的威胁。
		配合能力	队员的配合能力，这项数值越高，队员在比赛中的跑位就越合理，和其他队员进行配合也更加默契。

球员特技（按照特技顺序从上到下排列）

特技名	解说	特技名	解说
盘带	善于盘球，在数值相同的情况下有这项特技的球员盘带能力更强。	1VS1	善于射单刀球，与守门员1VS1时成功率很高。
头球	善于争顶头球，“高空轰炸机”型的队员，适合那些喜欢下底传中进攻的玩家。	界外球	可以将界外球掷得很远，可以利用这项特技用界外球发动进攻。
抢点	有这项特技的球员门前抢点射门的能力强，也就是平时所说的“机会主义者”。	第一时间传球	第一时间传接球的能力强，在快速反击的时候非常有用。
攻击手	有这项特技的球员在进攻中会很积极，但是很容易越位。	擅长脚	无论在什么位置都可以用自己的擅长脚射门，保证射门质量。
射手	善于射门，射门的能力极强。	盯人防守	盯人防守的成功率高。
司令塔	有这项特技的球员在拿球的时候，其他队员的攻击意识加强，球队组织者的必备特技。	DF统率	后卫线上的统率，造越位时成功率高，一个优秀后卫的必备特技。
组织者	和上一项特技相似，不过这是在拿球时，前锋的攻击意识加强。	脚挡球	对于低平球射门可以用脚来挡，门将专用的特技。
两足过人	可以使出特殊的两足过人。（见下文）	PK守备	善于扑点球，门将专用的特技。
PK射手	善于射点球。	1VS1守备	善于扑单刀球，门将专用的特技。
		受伤耐性	分为A—E五个等级，A最高，E最低，等级越低，在受到对方犯规的时候就更容易受伤。

实战中盘带的具体操作方法

在这次的WE9FE中，球员能力中有两项是和盘带技术有关的。盘带精度和盘带速度。前者的数值越高，盘带时球离身体就越近，这样球不容易丢，也比较容易做一个动作；后者则表示带球跑动的速度，有很多队员速度很快，但是一带起球来就不行了，和这项数值有很大关系。同时，队员的特技中有一项是“盘带”，有这项特技的球员在数值相同的情况下，盘带的能力更强。

第一部分：基本的盘带动作

1. 普通带球

方法是按方向键，这是最常用的盘带动作，能够非常灵活地传球、加速、射门，也能直接切换到其他盘带动作，缺点是速度较慢。

2. 加速带球

方法是按R1+方向键，这也是很常用的动作，喜欢使用速度快球员的玩家对此再熟悉不过了，这种盘带速度很快，但是做其他动作时的反应时间较长，变向也不是很灵活，主要用于利用速度强行突破对手防线的时候。

3. 高速带球

这是从WE5开始增加的一个新动作，方法是按R2+方向键。总的来说这是一种介于前两种带球之中的一种盘带方式，在加速带球会被对方断下，普通带球速度太慢的情况下，可以试试这种盘带。

4. 低速带球

方法是按住L1+方向键，这种盘带对球的控制能力极强，但是速度几乎为0，在突破中没有任何使用价值，主要作用是护住皮球等待队友插上。

5. 急速带球

方法是在加速带球中连点方向键，这种带

球实际上是加速带球的强化版，基本上就是大脚往前趟，带球速度最快，但是灵活性和防御性非常低，适用于边路下底传中时的突破。

第二部分：特殊盘带动作

1. 双脚晃动作

方法是连点L1键，这种盘带实际操作时难度很大，主要用在1对1突破的时候。笔者认为观赏性要大于实用性。

2. 快速双脚晃动作

与上面一种相比，这种方式的动作更快，是一种不错的假动作，过人的时候很有用。方法是连点R2键。

3. 扣球

这种足球场上经常使用的动作在WE中仍然是过人突破的有效手段，同时也是单刀球的处理方法之一（可以晃过守门员）。方法是按□+X。

4. 横向拉球

使用这个动作可以将球横向平拉大约1个身位，在过人的时候非常有用。使用方法是按球员面向的直角方向键+R2。

5. 跳跃

在对方防守球员马上就要铲到你的时候，按R2+方向键可以跳起来，以避免对方的铲球，防止受伤。

6. 双脚假动作

这是一种很高级的过人方式，是盘带高手的杀手锏，方法是按方向键前——斜前——前，但这一切的前提是要求球员有这项特技——两足过人。

7. 双脚假动作趟球

按方向键前——R2——斜前——前，可以在做出双脚假动作后大步向前趟球，这样更加

利于突破。

8. 反身扣球

在盘带时向后拉方向键，可以迅速将球向后扣，从而摆脱防守队员，实战中非常有用。

9. 反身大扣球

在盘带时向后拉方向键+R1键，就可以做出幅度较大的扣球动作，和上一种动作的用途是一样的。

10. 踩球

在盘带时按一下R1键，就可以踩住足球，可以用于急停和加速中。

文/WE4



↑这两位都是在WE中叱咤风云的球星，大家知道他们是谁吗？

养鱼完全手册

暗黑编年史

钓鱼和赛鱼大赛是尼特镇长为了让镇上的居民们忘记世界周遭的恐怖与寂寞而想出来的娱乐活动。每十天在镇中心广场就会举办(FISHRACE)。奖品非常丰富!想参加的话,只要把钓来的鱼在水族箱中经过一段时间的培育就可以参加大赛了。



PS2	厂商: SCEI	发售日: 2002.11.28
	类型: RPG	价格: 6800日元 其他: —

文/小孔

基础相关参数

什么样的鱼容易获胜呢? 这首先要看鱼的各项指标:

- 1-ばとる (バトル), 就是战斗能力, 在碰撞的时候, 此项数值越高, 鱼越有优势。
- 2-しゅんぱつ, 决定着比赛前半程的速度。
- 3-ふんばり, 决定比赛中盘的速度。
- 4-ねばり, 决定比赛后半程的速度。
- 5-スタミナ, 耐力, 决定着能力发挥的时间。

然后, 就要看各个鱼本身的性格:

- 1-お調子者: 领先的时候速度快
- 2-負けず嫌い: 落后的时候速度快
- 3-胜负师: 并肩的时候速度快
- 4-气分屋: 随机决定

想要生育出最强的鱼, 则要看双亲的各项数值, 具体计算公式为:

(小鱼的单项数值) = (强的亲鱼的此项数值) + (弱的亲鱼的此项数值/7)

所以, 双亲的各项数值只要都在7以上, 就能逐步培育出数值不断成长的后代。而子鱼的性格则是会继承双亲中的一方的性格。如果双亲性格相同, 则有可能生育出性格完全不同的子代。

刚刚繁殖出来的鱼还不能马上繁殖下一代, 要喂过五次之后才能进入繁殖区繁殖成功。

品种手册

在《编年史》游戏中, 不同种的两条鱼之间通过繁殖可以获得另外一种品种的一条鱼, 并且获得数值上的强化。手中没有的珍贵品种可以通过这样的繁殖来获得。当然, 进入繁殖水箱中的鱼, 必须是一雄一雌的 (BL禁止!) ——喂他们吃萝卜可以改变他们的性别。

下面列举的, 是部分重要的鱼可通过哪两种品种杂交而获得的详细资料:

1. ウマダカラ:

カジー×ボーボー
ボーボー×カジー
マーダングラヤン×男爵ガラヤン
男爵ガラヤン×マーダングラヤン

2. カジー:

ウマダカラ×ヒイラ
ウマダカラ×男爵ガラヤン
ガブラ×バクバク
ガブラ×ハマハマ
デン×ネジー
デン×ボン
ニラー×ノンキー
ネジー×デン
ノンキー×ニラー
バクバク×ガブラ
バクバク×ハマハマ
ハマハマ×ガブラ
ハマハマ×バクバク
ハマハマ×ビッコリー
ヒイラ×ウマダカラ
ビッコリー×ハマハマ
ボン×デン
男爵ガラヤン×ウマダカラ

3. ガブラ:

カジー×ヒイラ
グミー×ネジー
タートン×デン
タートン×ニラー
デン×タートン
ニラー×タートン
ニラー×ボン
ネジー×グミー
ノンキー×バクバク
ハグハグ×ビッコリー
バクバク×ノンキー
バクバク×ボーボー
ハマハマ×男爵ガラヤン
ヒイラ×カジー
ヒイラ×ボーボー
ビッコリー×ハグハグ
ボーボー×バクバク

ボーボー×ヒイラ

ボン×ニラー

男爵ガラヤン×ビッコリー

4. グミー:

カジー×ネジー
タートン×ヒイラ
デン×ニラー
ニラー×デン
ネジー×カジー
ネジー×ノンキー
ネジー×ハグハグ
ノンキー×ネジー
ノンキー×マーダングラヤン
ハグハグ×ネジー
バクバク×ヒイラ
ハマハマ×ボーボー
ヒイラ×タートン
ヒイラ×バクバク
ビッコリー×男爵ガラヤン
ボーボー×ハマハマ
マーダングラヤン×ノンキー
男爵ガラヤン×ビッコリー

5. タートン:

ウマダカラ×ハグハグ
ウマダカラ×ハマハマ
グミー×ノンキー
グミー×ボン
デン×ノンキー
デン×バクバク
ニラー×ボーボー
ノンキー×グミー
ノンキー×デン
ハグハグ×ウマダカラ
バクバク×デン
ハマハマ×ウマダカラ
ビッコリー×ボン
ボーボー×ニラー
ボーボー×男爵ガラヤン
ボン×グミー
ボン×ビッコリー
ボン×マーダングラヤン
マーダングラヤン×ボン
男爵ガラヤン×ボーボー

6. デン:

ウマダカラ×カジー

ウマダカラ×バクバク

カジー×ウマダカラ

グミー×タートン

グミー×ボーボー

タートン×グミー

タートン×ビッコリー

ニラー×ヒイラ

ネジー×男爵ガラヤン

ノンキー×ヒイラ

バクバク×ウマダカラ

ハマハマ×マーダングラヤン

ヒイラ×ニラー

ヒイラ×ノンキー

ビッコリー×タートン

ボーボー×グミー

マーダングラヤン×ハマハマ

男爵ガラヤン×ネジー

7. ニラー:

ウマダカラ×ビッコリー
カジー×タートン
ガブラ×ビッコリー
ガブラ×マーダングラヤン
グミー×バクバク
タートン×カジー
タートン×ハグハグ
ネジー×バクバク
ネジー×ボン
ノンキー×ボーボー
ノンキー×男爵ガラヤン
ハグハグ×タートン
バクバク×グミー
バクバク×ネジー
ビッコリー×ウマダカラ
ビッコリー×ガブラ
ボーボー×ノンキー
ボン×ネジー
マーダングラヤン×ガブラ
男爵ガラヤン×ノンキー



各级别比赛鱼选手能力表

初级鱼资料:

鱼名	种类	性格	バトル	しゅんぱつ	ふんばり	ねばり	スタミナ	合計	平均
ガラヤンマン	男爵ガラヤン	負けず嫌い	15	24	16	18	24	97	19.4
グミル	グミー	気分屋	16	18	16	19	18	87	17.4
タテガミ	ウマダカラ	負けず嫌い	17	23	16	17	16	89	17.8
ノキン	ノンキー	気分屋	13	13	21	16	20	83	16.6
バクリ	バクバク	負けず嫌い	19	14	18	16	18	85	17.0
ハマハ	ハマハマ	負けず嫌い	21	19	17	18	18	93	18.6
ビュネルン	ビッコリー	気分屋	17	15	19	20	20	91	18.2
ヒルマリン	ヒイラ	お調子者	21	23	17	17	18	96	19.2
ポボール	ポーポー	負けず嫌い	15	14	17	17	18	81	16.2
ボンズ	ボン	お調子者	18	18	17	18	21	92	18.4

中级鱼资料:

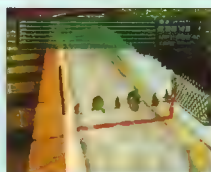
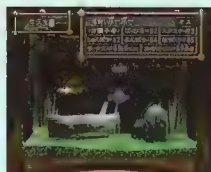
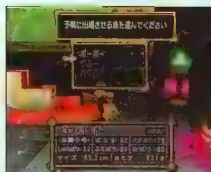
鱼名	种类	性格	バトル	しゅんぱつ	ふんばり	ねばり	スタミナ	合計	平均
ウインガル	男爵ガラヤン	負けず嫌い	27	33	30	37	30	157	31.4
ガッبران	ガブラ	お調子者	29	37	29	32	35	162	32.4
ゴールデンヒイラ	ヒイラ	お調子者	32	34	27	30	33	156	31.2
シーノンキー	ノンキー	負けず嫌い	21	28	37	34	43	163	32.6
ヒートグミー	グミー	負けず嫌い	38	35	29	32	33	167	33.4
ヒイラオール	ヒイラ	勝負師	33	36	42	33	32	176	35.2
ピリン	ビッコリー	負けず嫌い	34	32	37	35	33	171	34.2
ボービル	ポーポー	気分屋	35	33	31	31	31	161	32.2
ボツシユーン	ボン	勝負師	31	31	41	34	35	172	34.4
マーダラン	マーダランガラヤン	お調子者	26	40	31	29	40	166	33.2

高级鱼资料:

鱼名	种类	性格	バトル	しゅんぱつ	ふんばり	ねばり	スタミナ	合計	平均
ウマダリアン	ウマダカラ	負けず嫌い	43	59	57	44	47	250	50
ウマン	ウマダカラ	気分屋	39	68	37	44	41	229	45.8
カジートリ	カジー	お調子者	50	57	44	43	51	245	49
キャブテンヒイラ	ヒイラ	お調子者	46	50	50	50	61	257	51.4
グフオート	グミー	気分屋	46	58	45	50	49	248	49.6
ネイジーブルー	ネジー	勝負師	49	55	59	46	46	255	51
パロンガロン	男爵ガラヤン	負けず嫌い	38	55	55	54	56	258	51.6
ポーンパーン	ボン	お調子者	47	58	51	50	49	253	50.6
マーベラスヤン	マーダランガラヤン	勝負師	46	60	50	51	40	247	49.4
マホロバグミー	グミー	負けず嫌い	44	58	38	36	51	227	45.4

专业级鱼资料:

鱼名	种类	性格	バトル	しゅんぱつ	ふんばり	ねばり	スタミナ	合計	平均
ウマーダス	ウマダカラ	気分屋	49	83	49	72	66	319	63.8
ウマダカラオー	ウマダカラ	負けず嫌い	53	72	61	53	50	289	57.8
シブカジー	カジー	勝負師	42	62	72	82	56	314	62.8
タートントン	タートン	お調子者	58	48	65	64	85	320	64
ニユルー	ニラー	勝負師	52	70	53	65	78	318	63.6
ネジリンボー	ネジー	お調子者	65	68	70	67	54	324	64.8
ヒゲ	男爵ガラヤン	気分屋	66	89	73	44	55	327	65.4
ビッコリーノミ	ビッコリー	負けず嫌い	62	66	75	75	43	321	64.2
ボンボボン	ボン	勝負師	55	58	86	73	50	322	64.4
ライデン	デン	負けず嫌い	71	57	78	63	58	325	65





始

在塞尔达的世界里，海拉尔的人们都相信着这样的一个传说：众神赐予了代表力量、智慧、勇气的三角神力Triforce，来保护这片世间的乐土。大魔王加农为了得到这来自神的力量，劫走了王国的公主塞尔达，囚禁在恶魔之地。这时一个叫林克的年轻人勇敢的踏上了了解救公主的征途。

1986年2月为了配合FCD的发售，任天堂急需制作一款新作来展示FCD的大容量和存储的优越性，这款游戏就是1986年2月21日发售在FC-DISC（FC磁碟机）的塞尔达首部作品《塞尔达传说》。可是谁也没有想到这款游戏日后竟能与马里奥系列比肩，成为游戏历史上的又一个里程碑。与当时《马里奥》等

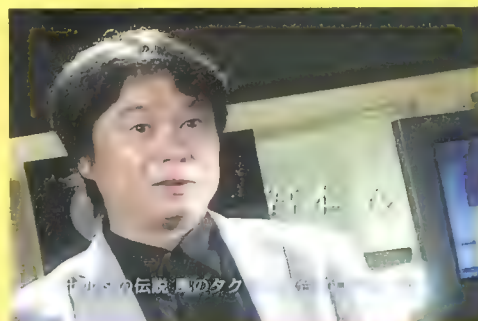
清版过关ACT不同，《塞尔达传说》的关键在于多变的谜题和独特的道具。道具的引用让这个游戏

变得趣味横生，不同的谜题需要用到不同的道具，如何使用好这些道具就成为了游戏的关键。游戏的高难度也成为了玩家的话题，一方面令许多玩家怯而止步，另一方面又由于各处竞相开展的疑难解答的栏目令游戏名声大作，游戏的销量也势如破竹，达到了170万套的高度，为FCD的销售立下了汗马功劳。

玩家可能还一直有这样一种感觉，为什么《塞尔达传说》要用塞尔达公主的名字命名而不用林克呢？当被问及这个问题时，宫本

茂表示：“一个游戏名字也需要恰如其

分。虽然故事的英雄是林克，但是塞尔达公主在故事中所处的角色背景以及同加农的斗争中所表现出的坚毅让我有了这个想法（指用塞尔达命名游戏），这也是这款游戏想表达的内涵。另外给塞尔达公主起名zelda也是想要让这名女性角色有着让人感觉相当坚强的想法。”



超人气制作人——宫本茂。制作多部脍炙人口且在世界上极具影响力的游戏作品。他生于1952年11月16日的京都府圆町，于1977年4月毕业于金池市立美术工艺大学，随后进入任天堂就职。2001年10月任取缔役情报开发本部部长。近年来由于职位的变动以及年龄的增长，宫本茂已经更多的退居幕后，而不再担当主力制作人，而在视察开发部门工作的时候却经常能够提出自己绝妙的看法，往往是许多人想不到的好点子。于2001年开发的全新游戏《PIKMIN》一举拿下了当年的日本文化厅艺术祭大奖，其成就已经达到了他人难以超越的高度。

成熟



神秘的海拉尔大陆，据说是众神的子孙生息繁衍之地。力量、智慧、勇气，这孕育着神的力量三角神力Triforce长眠于海拉尔的圣地之中，保护着这片大地的宁静。传说只要触碰这块神圣的三角体，就会得到无穷之力，实现任何愿望。在一个偶然的情况下，一伙盗贼得知了Triforce的下落，于是无数心怀歹意的恶徒纷纷涌向了传说之地。一场血腥的争斗之后，当仅存的那个人将手伸向Triforce时就注定了黑暗时代的来临，他就是人称“魔盗贼加农”的加农多洛夫。没有人知道加农触碰三角神力后许了什么愿望，但是从那天起海拉尔大陆就不再平静，黑暗之气笼罩着大地，那些原本应该永远被封印的魔物也开始蠢蠢欲动。为了解救整个大陆，代表着智慧的贤者和代表着勇气的海拉尔骑士

团也加入了战斗。虽然最后成功的将加农封印了起来，但代价却是整个骑士团的覆灭。几百年后，邪恶的祭祀企图让恶魔加农复活，为了解开贤者的封印，许多少女离奇失踪，最后他不顾一切的将魔爪伸向了具有贤者血统的塞尔达公主……

这就是SFC上的《塞尔达传说—众神的遗产》，从故事上可以看出这一作是在《塞尔达传说》的基础重新制作的。众所周知，由于FC的机能的限制，无论是画面还是音乐都远没有达到出色的程度，而且剧情也不够完善，还达不到宫本茂心目中的理想的要求，正是基于此才有了《众神的遗产》的产生。与一代相比，这一作在操作方式和道具方面几乎没有太大的改变，仅



仅是增加了跳跃和游泳等动作要素；但是画面、音乐及剧情方面却大幅提升。因为有着著名的漫画大师石之森章太郎的加盟，画面显得细腻而且颇具卡通风格。剧情方面，与《塞尔达传说》的里世界一样，《众神的遗产》也加入了Dark world(暗之世界)，并且加强了两个世界的

互动性；交代剧情时大量的电影手法和镜头切换也是初作远远不能及的。迷宫的设计和谜题的难度方面，由于玩家之前的颇多非议而下降了不少，但是原世界和暗世界谜题要素的互动又使之趣味大增。游戏难度的均衡达到了最佳水准。

一调皮的林克造型堪称经典，虽然ZELDA系列历经数十年的岁月，但是可爱的主角形象却一直没有什么变化，在人们心目中留下了不可磨灭的印象。在最新一作中，林克更加可爱了！



颠峰

在远古的混沌时期，三位黄金女神降临了海拉尔。掌管力量的女神Din用她强壮的力量创造了陆地，智慧的Nayru让这世界井然有序，而Farore用她的灵魂创造出生命。当三位女神回到天上时，她们留下了象征着神的力量黄金三角。从此以后，黄金三角就成为了海拉尔大陆的守护者，保护着这块大陆的安宁。

在海拉尔的密林深处，有一个被人称为Kokiri的精灵族，Kokiri族的守护者Great Deku Tree(伟大的迪克树)也是神所留在海拉尔大陆的监护者。每个Kokiri人都有自己的守护精灵，只有林克除外(其

其实林克并不是Kokiri族的精灵，

我们从《塞尔达传说—众神的遗产》的最后可以得知

林克原来是王国骑士团仅存的后裔，代表着勇气

的勇者，这也就不难说明为什么林克可以拿起圣剑了)。

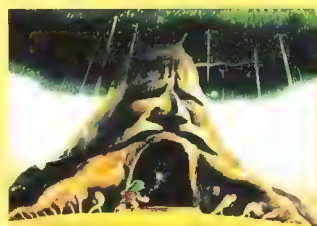
林克每天都在做着同一个梦，一个暴风雨的夜晚，林克

看见自己独自一人站在王国的城堡外面。突然一匹马从城堡里面疾驰而出，停在了林克的面前，马上一位年轻的女孩看着林克，好像有什么话要说，但随后出来的黑衣骑士却迫使她匆忙离去。但黑衣骑士却停了下来，邪恶目光让林克不由自主地恐惧起来……

一天，正当懒惰的林克还在呼呼大睡的时候，妖精Navi叫醒了他并告诉林克迪克树正在遭受魔物的攻击。当林克赶到的时候，迪克树说道：“林克！这一阵你的睡眠一定充满了不安，黑暗之气马上就要来到海拉尔了。现在我已经被迫咒了，你愿意帮助我吗？”当林克进入迪克树的身体内并帮它解除了诅咒后，迪克树告诉他：“你做得很好，林克！现在邪恶正在寻找海拉尔的圣域，他们想得到神的遗产—三角神力。林克，快去王国的城堡，那里你将会遇到左右你命运的公主，我预知她知道任何事情。决不要将三角神力交给加农，带着这块神圣的精灵之石去寻访海拉尔的智者吧。”说完后迪克树就枯萎了。

与此同时，塞尔达，海拉尔的公主也做着同样的一个梦，梦中黑暗席卷了海拉尔大陆，就在危难之时一道闪电击向森林，紧接着从森林走出了一个人，他拿着一块神圣的

石头，旁边有一个妖精跟随……

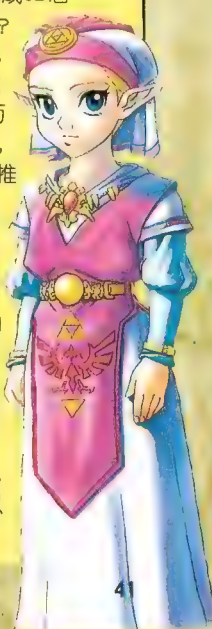


三年，等待的时间总是漫长而又令人期待，这期间我一直在想象：转化成3D后

的塞尔达传说究竟是什么样子？谜题似乎用2D场景更容易表现，

改换成3D后还能表达出塞尔达系列那独特的谜题方式吗？在万众瞩目之下，1998年11月21日，

《塞尔达传说—时之笛》终于推出，其结果也没有让人失望，日本最权威的杂志《FAMI通》更是给出了40分的满分，这也是游戏历史上的第一个满分作品，足可见《时之笛》的魅力所在。如果说我认为《塞尔达传说—众神的遗产》给我一种完美的感觉的话，《塞尔达传说—时之笛》却让我感到惊讶，整个游戏期间我最想说也是说的最多的就是“啊，原来可以这样！”



从整体上看,制作人员完全的发挥了N64的机能,多边形的增加让画面显得更加细腻,栩栩如生的人物神态、华丽流畅的动作完全比马里奥64提高了一个档次,光源效果更是好到极点。而小的方面,不论是马的嘶叫还是早上太阳从东方徐徐升起,都做的十分逼真,可见制作者的用心之处。另外本作新增加了日夜系统,早上的日升、傍晚的霞光、晚上的皓月让作品更具电影化;晚上漆黑一片,却让人有一种孤寂的感觉,幸好有时不时跑出来凑凑热闹的骷髅兵来圆场(ˊˋ)。

由于之前有马里奥64的经验,任天堂在3D上的表现更加出色,将立体空间发挥的淋

漓尽致。谜题也继续保持着一贯水准、创意十足,不过许多地方需要从多方位、多角度来仔细观察才能破解,这就让曾经玩过塞尔达系列的玩家也能找到全新的感觉。作为一个3D动作游戏,游戏最需解决的就是视角问题。《塞尔达传说-时之笛》中新采用的LOCK ON系统(锁定系统)让视角问题迎刃而解,这也成为了《塞尔达传说-时之笛》致胜的关键。不过游戏后期“水之神殿”的难度之高,大大的破坏了游戏整体的平衡性,可见世上并没有无暇之玉。

个人观点:《时之笛》中我认为最为出色的就是剧情。由于游戏容量的大幅增加

(相比于SFC),游戏的流程也变得相当的长,大量的特殊事件和丰富的迷你游戏让整个游戏变得更加充实。游戏中的角色数量也远非以往作品所能相比,林克儿时的玩伴Saria、zora族的公主Roto、牧场的女孩Malon以及未来世界的Sheik(就是塞尔达公主)为游戏增添了最亮丽的一笔。过去、现在、未来,游戏紧紧抓住“时间”这个主题,未来世界与林克一同战斗的Sheik体现了塞尔达公主坚强的一面,一段动人的爱情也就此而产生。当林克打倒魔王加农时,神谕之声响彻天空:没有正直的心,将永远无法控制神的力量。

展望

在NINTENDO SPECIAL WORLD2000上,任天堂向我们展示了一段成年后的林克同魔王加农对决的影片,优秀的画面和英气逼人的林克让在场的塞尔达FANS无不欢声雀跃。的确,想看到真人比例的林克活跃在游戏舞台上(其实《时之笛》里面就有林克的青年篇,不过人物还是相当的卡通就是了),在任天堂FANS心目中早已没有什么秘密可言了,面对前作史无前例的满分以及这段让人震惊的影像,塞尔达的热浪一时间席卷了日本所有的媒体和BBS。就在大家都翘首期盼更新的塞尔达影像时,任天堂却在2001美国E3展后宣称将采用卡通渲染来制作新的《塞尔达传说-风之タクト》(《塞尔达传说-风之韵》),从同时公布的影像上我们可以看到林克又恢复成以往的二头身,而且人物造型的卡通化比《时之笛》犹有过之而无不及。游戏完成度如此之高,看来任天堂准备新版本的塞尔达传说已经不是一两天的事了,而且从制作者针对新作的谈吐之中我甚至敢断言:在NSW2000后不久,任天堂就推翻了原有版本而转向现在正在开发的塞尔达之中,或是压根



就没有NSW2000上所谓的NGC塞尔达新作。一年!任天堂将近一年的隐瞒让许多期待看到更多像NSW2000上的塞尔达影片的FANS们一时间感到无法接受,纷纷通过BBS表达了他们对任天堂失望,而且一些近似诅咒的话语也是以往所不敢想象的。面对玩家如此剧烈的反对,连一向老谋深算的任天堂也感到有些不知所措,紧急之下赶忙透露出原NSW2000版本的塞尔达也同时存在的消息来平息众怒,而且王牌制作人宫本茂也正式向玩家道出其中的原委:

“一年前,我们很认真的制作你们在NSW2000上所看到的塞尔达传说版本,但之后我却开始怀疑新的塞尔达传说中林克的理想年龄是几岁,成长的林克难道真的是我想要追求的吗?”

你们知道,一个产品获得狂热的评价而变成一个名作,然后下一年就会出现许多类似的游戏来追随这个形势。看看电影、看看日本的卡通,他们都只是追随一个类似的趋势,而且一般大众从来不能分辨它们,这正是我们最担心的地方。于是我想做的是制作比别人更好的游戏而且不能忽视某些不同东西的重要性。”

作为任天堂的两大顶梁柱,马里奥系列和塞尔达系列正是业界各公司所瞩目的对象,续作没有大幅度的跃进就意味着失败。距离马里奥64的推出已经6年,续作阳光马里奥却仅仅只能是马里奥64延长线上的作品,这样的结果自然导致了《阳光马里奥》发售时远没有想象中的风光,相反却得到了许多玩家的诟病,差强人意的销量(虽说《阳光》受到了当时日本NGC普及率低下影响,但是N64初期的情景远比现在NGC要差,但作为首发的《马里奥64》却丝毫没有受到影响,而且比起半年前发售的《任天堂明星大乱斗DX》,



《阳光》也远远不如。)也使得《阳光马里奥》成为一个半失败品。作为塞尔达的FANS,我相当的欣赏任天堂在《塞尔达传说-风之韵》中的变化,试想一下:如果新的《塞尔达传说》也像《阳光》一样,仅仅只是画面的改进和玩法的略加改变而没有本质上的区别,其结果又将如何呢?看看生化系列的销量,一代不如一代,可见游戏性没有质的飞跃是很难让玩家满意的。事实上,现在的游戏必须华丽!但并不能将游戏的乐趣分散。据最新的消息,任天堂将推出《塞尔达传说-风之韵》的特典版。特典版里面除了《塞尔达传说-风之韵》之外还将附加上N64上的《塞尔达传说-时之笛》以及曾经腹死胎中的64DD版《里塞尔达传说-时之笛》(这应该就是之前任天堂所承诺的NSW2000版的塞尔达),任天堂这招实在是太过狠毒了(ˊˋ),一来全新的《塞尔达传说-风之韵》势必将吸引了大批游戏迷的眼球;二来又可以曾经痴迷《塞尔达传说-时之笛》和苦苦等待《里塞尔达传说》的游戏迷重新聚之麾下,而且之前的成年林克事件也将一笔勾销,落得个全赢的局面。

タクト在德语里有指挥棒的意思,而且任天堂日前也已证实タクト将和时之笛、面具一样成为一个实际的道具,可以用它来

操作风，不难看出タクト将和时之笛一样成为游戏中的关键所在。在任天堂的广告里我们也可以看到一些和风有关的地方：当林克抓着一片树叶在空中飞翔时，风能够改变飞行的方向；在水上的迷你游戏中，林克将坐在船上并收集海上的钱币，这时游戏画面将自动显示出风吹的方向，如果逆风行驶的话就不能在规定时间内完成任务，而如何利用好风来得到速度就成了游戏的关键。另外从E3上的试玩版我们可以看到游戏有着与以往的《塞尔达传说》一样经典的谜题，你需要用点亮的火把将门打开，利用房间中灯上的绳子摆过地上的裂缝，推动箱子来压住地上的开关。与以往不太一样的是，推箱子只需按住R键就可以了。而利用灯绳的方法则是跑向灯并自动跳跃到灯上，当林克抓住灯上的绳子时，他还可以前后的摆动来控制飞跃的距离。战斗画面极具魄力，跳跃重击和必杀技圆弧斩更是威力惊人，独特BOSS战也将是对玩家技术力和智慧的双重挑战。

奇特多变的道具、丰富的动作性可以说是历代塞尔达共通的特点，但是从短短的试玩版和广告中我们还是能够看出《塞尔达传说—风之韵》一些不同于以往之处：

一，电影化：对游戏的电影化，早在《塞尔达传说—众神的遗产》时宫本茂就有着自己独特的想法。作为一个以动作解谜为要点的游戏，《众神的遗产》电影化的描述手法令其剧情丝毫不逊于当时的RPG大作，镜头的自然切换也颇具功底。游戏开头那个雷雨交加的夜晚，公主的呼唤、诡异恐怖的声音让人至今都难以忘怀。对于《塞尔达传说—风之韵》，宫本茂提出了新的观点“目之力”，所谓的目之力就是指游戏中角色充满感染力的眼神。通过对眼睛的描绘，林克推箱子时的专注、掉入岩浆的痛楚都很好的反映在镜头前，有时一些夸张而颇具喜剧效果的眼神也为游戏平添了几分魅力。与以往的宣传片不同，这一次《塞尔达传说—风之韵》售前的几段广告不再以动作作为主要的卖点，取

而代之的是剧情的发展，人物的刻画，让人有一种看好莱坞卡通电影的感觉，相信这将是宫本茂对游戏电影化的新的诠释。如今在MGS2大获成功的前提下，游戏同电影结合也许真的会给疲软的游戏市场注入新的活力。

二，剧情变化：以往塞尔达系列的剧情几乎都是大同小异（外传例外），无非就是讲述林克、塞尔达公主以及恶魔加农之间关于黄金三角神力的纠纷冲突。但是根据目前的情报，《塞尔达传说—风之韵》故事的起因却是林克的妹妹Cari被一只怪鸟抓走，林克为了救出妹妹而踏上了冒险的旅行，并在旅途中结识了大头怪老头Aozii、开朗的美少女Tetra、鸟人Postman等同伴。但是塞尔达公主、魔王加农、黄金三角神力Triforce呢？这到底是欲盖弥彰还是一个全新的游戏我们只有等到发售时才能知晓。



后话

作为游戏界的重头游戏之一，《塞尔达传说》系列的如此出色正源于制作者对游戏的不懈探索。《塞尔达传说》的推出给充斥着ACT、STG的业界带来了一缕清新之气；前作巨大的成功并没有让《林克的冒险》沿袭其俯视的观点，取而代之的横向卷轴模式正是宫本茂等制作者对游戏的不断尝试；GBC上的《大地之章》、《时空之章》的推出则是对游戏互动性的全新挑战，两个游戏不仅

内容上完全不一致，而且通过密码的连接能够打出隐藏的剧情，另外先进行的游戏还会影响到第二个游戏的剧情，这样一来游戏的可玩性就大大的加强了。“我时常告诉我的成员，他们应该有更多的自由来创造任何他们喜欢的东西。我们之所以重复如此多的林克的体验，就是找到我们所需要的真正的塞尔达传说。”宫本茂的话让我们感受到他对游戏的执着，也正是这样的宫本茂，才能做

出让人放心的游戏。

初中时，哥哥向我极力推荐塞尔达这款游戏（GB上的《梦见岛》），当时沉迷于口袋妖怪和机战的我一开始甚至对之不屑一顾。现在回想一下，我真是感到万分庆幸，还好一时的不屑没有让我与这个我最爱的系列失之交臂。给每一个游戏一个机会，也许你会发现更多惊奇。

文/太阳黑子工作室 花差花差小宝

— 塞尔达金系列资料附录 —

塞尔达传说	FCD	1986年2月21日	日	—	2600日元	650万套	A.RPG鼻祖，划时代的作品 (含美版和FC版)
	FC	1992年2月19日	日	—	—	—	
林克的冒险	FCD	1987年1月14日	日	—	2600日元	440万套	外传性质的作品。为解救沉睡的塞尔达公主，林克踏上了新的旅途 (同上)
	FC	—	日	—	—	—	
塞尔达传说—不可思议的果实	GBC	2001年2月27日	日	32M	3800日元	合计80万套	任天堂与CAPCOM合作制作的作品，游戏间的互动之章~大地/时空性让人叹惊
塞尔达传说	BS卫星系统	—	日	—	—	—	初代《塞尔达传说》的卫星传送版本
ZELDA	Game&Watch	1989年8月	美	—	—	—	仅在美国发售的游戏
塞尔达传说	SFC	1991年11月21日	日	8M	7700日元	115万套	SFC第三个百万大作（指日本），为SFC在战胜MD立下汗马功劳
—众神的遗产		1992年4月	美		—	330万套	
塞尔达传说—梦见岛	GB	1993年6月6日	日	4M	3500日元	80万套	系列在掌机上的第一弹，外传性质作品。
塞尔达传说—梦见岛DX	GBC	1998年12月12日	日	8M	3800日元	近50万套	GB《梦见岛》的复刻作品，增加了最后隐藏迷宫
		1998年12月31日	美		—	400多万套	
塞尔达传说—一时之笛	N64	1998年11月21日	日	256M	8600日元	145万套	《FAMI通》首个满分游戏，游戏3D化让人有了全新的体验
		1998年11月23日	美		—	550万套	
塞尔达传说—姆吉拉的面具	N64	2000年4月27日	日	256M	5800日元	60万套	沿用《时之笛》引擎系统的作品
		2000年10月26日	美		—	—	
塞尔达传说—风之韵	GC	2002年12月13日	日	—	6800日元	未知	《FAMI通》第四个满分的游戏，受人瞩目的系列新作，采用了当今最为流行的卡通渲染技术



PS2

厂商: SQUARE

发售日: 2002.12.19

类型: RPG

价格: 6800日元

其他: —

■文/铁杆合作组·星川明人

本作最大的特点便是在七名主角中任选一名进行游戏,并且每位主角的故事、游戏路线、所遇到的伙伴以及敌人等等均不相同,如果想看到《无尽的沙加》的全部剧情无疑要穿版七次才可以。游戏中的流程基本上可以归纳为“在城镇收集情报以及选择冒险路线”——“野外或迷宫中冒险”——“角色成长”。下面我们来看看充满“沙加”特色的游戏系统。

游戏系统全面解析

——按键——

方向键——在城镇中或世界地图移动,选项选择。

△——战斗中选择攻击方式时查看武器属性,冒险地图中缩小地图以及显示回合限制。

□——世界地图中放大地图,冒险地图中打开状态选单,战斗中发动连携技。

X——取消,世界地图中缩小地图。

○——确定,战斗中发动单体攻击技。

L1、R1——城镇、冒险地图中更换选择角色。

L2、R2——菜单翻页。

L3——冒险地图移动,选项选择,冒险地图中按下为休息。

R3——冒险地图中按下为休息。

START——越过片头动画。

SELECT——没用……

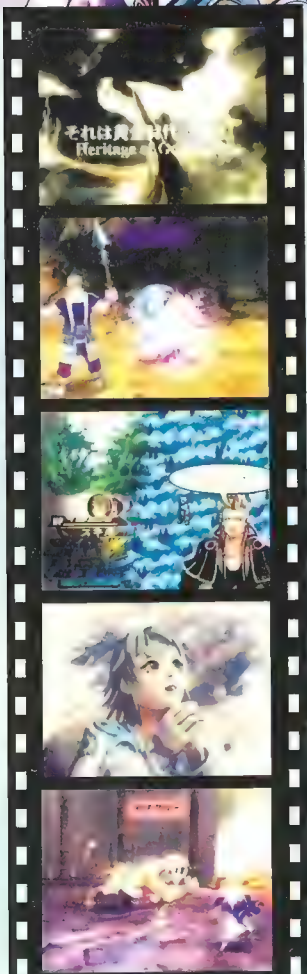
——移动方式——

本游戏的移动方式不同于通常的RPG游戏一般可以上窜下跳、四处游荡,而是固定的移动地点。在世界地图以及城镇中都是以图片配合文字的形式来显示可移动的场景的,直接以方向键选择后确定即可,而在冒险地图中则需要向

希望移动的场景方向推左类比摇杆并持续1、2秒的时间后角色移动。冒险地图的可移动地点也与城镇以及世界地图不尽相同——全部的可移动地点都是以铭牌来表示的,“???”为未移动过的地点,另外冒险地图的地点铭牌的文字颜色也有不同,紫色为通常地点,黄色是有敌人处于此地点,而红色则是有大量敌人或着强力敌人处于此地点。最后,在冒险地图中行动时需要注意的就是在部分迷宫中会有回合数的限制,回合数满后会自动返回城镇,如果此时没有完成此次冒险任务的话,只有再来过了。

——调查——

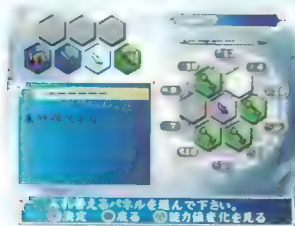
在冒险地图移动时常常会遇到机关、宝箱或者直接丢在路边的装备,在这种时候就要果断的按下○键调出选单选择アクション进行调查,而调查对象显示在画面的最上端,可以利用方向键的左、右来更换。



——角色能力——

角色生死存亡的概念还是与《沙加》的以往风格相同,敌我双方的每个角色都是包括HP与LP两种数值,当HP耗尽后角色并不会死亡,再次遭到攻击时会开始消耗LP,当LP耗尽后角色才会死亡,但是某些强力的攻击技或特殊技会无视HP的存在而直接消耗角色的LP。由于《无尽的沙加》中没有药草的设定,因此在冒险时的回复只有依靠魔法或者休息了,但是需要注意的是休息仅仅回复HP,并不会回复LP。

能力成长方面的设定也像以往一样,即没有经验值以及等级系统。在每次冒险结束后每个角色会获得四个不同的特技并利用安装特技来增加角色能力,每项安置的特技会影响周边三个属性的数值,所以角色主修的技能一定要安置在能力板的正中间,这样才能够得到最佳的成长效果。



——成长系统——

火:象征火焰、光、破坏与战斗意志,可以进行炎系攻击与精神性的攻击辅助术。

土:象征土、岩石以及精神性的肉体强化,可以进行精神性、强化、治疗的魔法。

金:象征金属、磁力以及物理法则,可以进行磁力与物质强化术。

水:象征水、环境、黑暗以及时间,可以进行水、冷气攻击以及时间流操作术。

木:象征树木、气候、恢复以及成长,可以进行生命力强化术。

力:影响以武器攻击所造成的损伤。

技:影响生命损伤以及连续技的成功率。

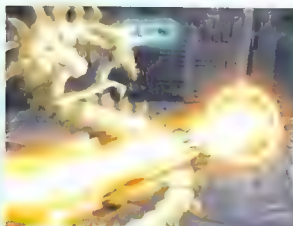
体:影响所受到的物理攻击损伤以及肉体性异常状态的恢复速率。

魔:影响法术攻击所造成的损伤。

心:影响所受到的魔法攻击损伤以及精神性异常状态的恢复速率。

——魔法——

在《无尽的沙加》中使用魔法有两种方式,一种是装备本身含有魔法的装备品,这类魔法使用时会消耗HP与MP,当MP用尽后将无法再使用。另外一种方法就是角色本身习得魔法,此类魔法只会消耗角色的HP,横竖HP归0也不会死人,这样就可以说是无限的魔法啦……但是如果这个时候受到攻击的话……



角色本身习得魔法需要各种形态的“ファミリア”,即“使魔”,在冒险结束后将他们安置在能力板上,即可习得魔法,但如果希望习得高等级或其他属性的魔法则需要利用一种叫做“魔道板”的大板砖(大片石也可以啊~),在能力板安置了“魔道板”并且开始对其进行解读后的每次战斗都会得到不等的点数,利用这些点数增加“魔道板”上的三种魔法的解读值,当解读值满后魔法习得。这些大板砖(再次重申,大片石也可以)可以在高等级的宝箱中或者与BOSS的战斗胜利后得到。

——状态选单——

(冒险地图中打开)

ステータス详细——查看角色数值。

スキル・魔道板研究——确认习得的特技,确定魔道板的研究。

メンバー並び替え——更换角色位置。

パネルボーナス——确认角色成长的数值分配。

连携整理——设定连携技的整理与保护。

技・术一览——习得的战斗系特技、魔法的确认。

メイン攻击设定——设定角色默认的攻击方式。

——战斗系统——

战斗系统解体后的流程大致上分为三个步骤:

一、决定五个行动值行动的角色以及各自使用的攻击方式。这是在攻击前的准备工作,使用何种武器、何种特技,攻击哪一个敌人,是使用单体攻击技还是使用连携攻击技等等,这些全部直接影响到攻击的成功与否,因此一定要谨慎选择。二、利用



轮盘选择单体攻击技或者连携攻击技。五个行动值全部设定完成后就要决定攻击种类了,决定攻击的方式有些像玩老虎机(这样看来这个游戏在日后有被评为赌博机的可能性……),轮盘中的攻击单位有四种颜色代表当前攻击方式的等级,由低到高的颜色代表分别是绿色——蓝色——粉色——橙色。之后就是要根据情况不同而选择是使用单体攻击技或者连携攻击技展开攻击了,○键为单体攻击技,□键为单体连携攻击技。注意,此时如果战场情况有变或者对目前攻击顺序不满意的话依然可以利用方键更换攻击次序。三、敌我双方开始攻击……什么都不用按,一面看一面依情况考虑下一回合攻击方式。

——连携技——

这是本作中新增加的系统,可以是一位或者多位角色进行连续攻击,从而一次性产生强大的攻击力。影响连携技攻击是否成功达到效果的原因有很多方

国内第一盘正式出版
的游戏欣赏DVD

更高的影像清晰度
更好的画质与音质
更大的容量

全国热卖中
超值定价10元

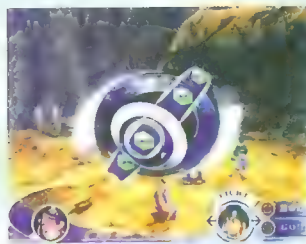
超值定价10元

电新DVD
玩势力

邮购地址:北京6129信箱 发行部
邮编:100061 联系电话:010-64472177

攻略人行道

面,其中影响最大的莫过于攻击方式,同种类的攻击方式发动连携技的几率比不同种类的攻击方式发动



连携技的几率高很多,例如连续的短剑攻击……至于其他因素嘛,还是把连携技攻击分为三种来解释比较容易理解,首先是

单人连携技,单一角色的攻击速度是固定的,不易被敌人攻击而扰乱顺序,比较容易形成连携技,但是单人的连携技攻击所产生的攻击力远不及多人连携技攻击所产生的攻击力。多人连携技,虽然混合角色能够产生强大的攻击力,但是由于攻击速度不同,很容易被敌人攻击而破坏连携技。敌方连携技,其实性质上没有什么太大的分别,唯一的分别就是哪个是敌人使用的……



每次使用连携技时画面右下出现的“连携率”是十分重要的数值,他直接影响着连携技所产生的攻击力,而提升“连携率”的方法就是不断使用同种类攻击方式的连携技。另据官方公布的资料来看,“连携率”最大上限竟然为200%! 那将是何等的攻击力啊……

——战斗系特技习得——

每一项特技的等级初始状态都是一级,即绿色攻击单位,如果经常使用某一种特技达到一定次数并且在角色能力板装备有习得该种武器二级以上特技的时候,在攻击的时候角色的头顶出现一个灯泡,这就代表此角色该种武器的特技等级已经上升。

——特技的种类与应用——

特技的应用在《无尽沙加》中占有着比魔法更加重要的地位。对于战斗系的特技,每件武器允许有七种不同的特技,其中有些特技需要特殊的武器才可以习得的。特技的等级越高,给予敌人的伤害越高,而连携技与必杀技也都会有所不同,因此要考虑到队伍中各个角色的特性使他们学习不同的特技。非战斗系的特技更是必不可少的,例如开锁啦、越过障碍物等等很多特殊地形、特殊地点或特殊道具全部需要利用非战斗系特技才可以到达或者入手,所以每次角色成长时一定要合理的分配队伍中各个角色的特技。

■战斗系特技

パンチ	拳系特技攻击
キック	脚系特技攻击
投げ	投技攻击
格闘マスタリー	全部的体术特技攻击
短剣	短剑系特技攻击
长剑	长剑系特技攻击
斧	斧系特技攻击
杖	杖系特技攻击



枪	长矛系特技攻击
弓	弓箭系特技攻击
マスタリー	全部武器特技攻击
銃	枪系攻击
タフネス	肉体异常状态回复
立ち直り	精神异常状态回复
ナチュラル	免受肉体异常状态
钢の意志	免受精神异常状态
肉の铠	物理伤害减轻
不屈	魔法伤害减轻
技の达人	特技成功几率增加
术の达人	魔法成功几率增加
节约魂	道具耐久度下降速度降低

■非战斗系特技:

アクション	调查、打开宝箱、捡起物品,调查怪兽会引发战斗
道案内	便于野外搜索
洞窟探検	便于洞窟搜索
建造物の知识	便于建筑物内搜索
障害越え	越过障碍物
水泳	在水中不消耗体力,越过水属性障碍物
适应能力	在任何场景回复力均提升
见破る	发现隐藏的房间
闻き耳	确认怪兽位置
键开け	开启通常的锁匙
脱外し	解除通常的陷阱
身のこなし	并对突发的危险增强对策能力
外交	进行各种交涉
あきんど	低价购入商品
マハラジャ	购买的道具能力上升
おしゃれ	外交成功率上升
地味	遇敌几率降低
武器加工	武器加工、武器修理
装饰品加工	盾或装饰品的加工与修理
目利き	完全引发道具的能力
占い	使宝箱内物品能力上升
魔道板	决定解读的魔道板

——几种异常状态——

气絶	战斗不能,倒地
麻痹	战斗不能,半跪
黑暗	命中率下降
毒	一回合同HP回合量减弱
眠	行动不能,受到攻击时状态恢复
しびれ	攻击时,轮盘内出现干扰单位
スタン	未行动的行动值消失

——装备品的有效运用与修理——

在《无尽的沙加》的世界中,所有的装备品都是有耐久值的,当耐久值归零后此装备品将无法再使用。诸多装备品中消耗尤为厉害的莫过于武器了,在战斗中查看武器状态时显示的武器MP便是武器耐久值的另外一种表示方式,而每攻击一次均要消耗不等的耐久值,而消耗的程度则是取决与所使用的攻击方式与攻击系特技的等级。另外武器还有一点比较特殊的地方,如果玩家在一场战斗中将一件武器的耐久值耗尽,这件武器在一场战斗中固然无法再次使用,但是在本次战斗中它仍可继续使用,也就是说彻底地没有限制,鉴于此种特性,玩家大可以放心使用高等级的武器,待其耐久值所剩无几时更换低等级武器继续使用,当临近当次冒险的BOSS战前再将已濒临破损的高等级武器换上,这样一来冒险途中省掉了和杂兵磨血的时间,在BOSS战时也依旧有高等级武器可用。

耐久值归零的武器可以带回城镇去合成屋与其他素材合成,从而达到回复耐久值的目的,而在野外冒险时则只有依靠非战斗系特技“武器加工”来为装备品回复耐久值,但是仅仅限于耐久值处于1~20之间的武器。



主线流程攻略

★罗拉(ローラ)篇:

「バコリナ・雪のロ」

首先前往的目标是「ウアフーム」,在旅店选择ウアフーム目指~その1~开始旅程,出城后一直向西南行。

「ワンダ・運び屋の処」

在旅店收集情报会遇到ジュディ并加入队伍同行,冒险选择中选ウアフーム目指~その2~继续前进。

「ゾマ・熱い村」

在旅店选择ウアフーム目指~その3~继续前进。

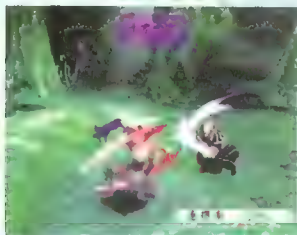
「ロングシャーク・半島の町」



在酒馆内收集情报会遇到米雪儿(ミシェル),选择「ヴァフトーム」目指~その4~乘船出发。在船上会再次遇到米雪儿,其加入后一同前往船头甲板消灭怪兽BOSS。

「ヴァフトーム」神隠し

到达「ヴァフトーム」后首先前往「イスカンダール广场」参加祭典,动画后再次前往广场进入



「エスカータ王家灵庙」,出来后会遇到エスカータ家的大臣巴基尔·捷列奥斯(バジル・ゲレイオス)。之

后回到旅店发展剧情,王家护卫弗朗西斯(フランシス)加入。

冒险选择中选「エスカータの归还」向安利(アンリ)的故乡出发。

「エスカータ」古い

首先前往「エスカータ城迹」,在迷宫一层的藏书库内调查五册书。之后在旅店选「土のエレメンタルギア」出发。进入迷宫前アンザンイ会加入队伍。

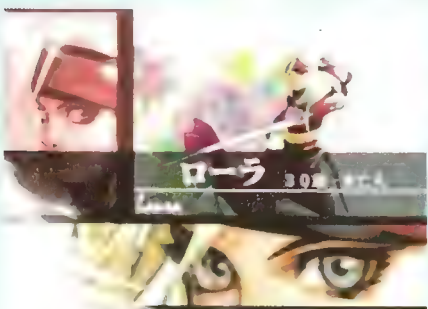
洞窟中的壁画调查后会变成怪兽,而且有些还很强。向东行并利用特技「水泳」渡过河流,调查最北侧靠近尽头处的壁画,将形成的怪兽消灭后进入出现的洞口,在内洞渡过河后进入另一洞口,到达尽头的「守护者的地」时会有BOSS战。



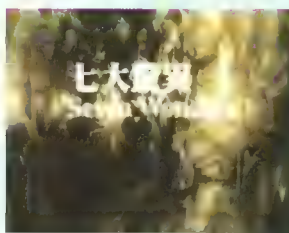
「イスカンダリア」英雄の町」

冒险选择中选「水のエレメンタルギア」,之后亚人类阿米克(アーミック)加入队伍。

要通过洞穴必须利用晶球因温度变化的特性,洞内喷出的冷水泉能够降低晶球的温度变为蓝色,而热水泉则是将晶球变为红色,绿色的晶球只要带着蓝色的晶球四处溜达一段时间就可以了。首先将蓝色时的晶球放入左下侧的有狮子头像的壁刻中,接着将绿色时的晶球放入左上方的靠近地



下冷水泉的壁刻中,最后将红色的晶球放入最右侧的壁刻中,这时洞内北侧中央的地底湖会出现新的洞口,进入并走到尽头就可以得到「岚神の长靴」。



「チアパ・チマ」森の

选择「木のエレメンタルギア」出发,由于稍后ブラティフィラム会加入,所以必须让队伍中除主角外任意一名角色暂时离队,选定后按「确定」。

进入森林后只有一条通路,行至尽头调查路边的看板后就可以向森林内部前进了,找到「雷神の指轮」后会有BOSS战。

「サドボス」森の町」

选择「金のエレメンタルギア」出发后穆索尔·亚尼(ムゾル・ヤニー)加入。

本次的迷宫是一个被废弃的矿井,首先要前往最右侧的「作业用怪兽」处反复挖掘,当怪兽从梦中惊醒并发怒时按原路返回岔路,待怪兽喷出火焰后再回去挖,直到取得炸弹。接下来到一层右侧由于坍塌而堵住的矿道,调查并使用炸弹后利用升降机来到地下二层,不断的去调查地图左侧的「作业用怪兽」直至取得另一颗炸弹,接着再次回到那个坍塌的矿道,并利用炸弹将通路完全炸开,继续深入便会遇到这个迷宫的BOSS了。

「ヴァフトーム」神隠し

在旅店选择「骑士团庙」出发。

进入迷宫后径直前往被分为两个部分的地下三层,蓝色与紫色区域各有一个BOSS,将他们作掉后三层的中央会出现新的房间,不过同样是被分为两个区域,到达紫色的中央房间后任务结束。需要注意的是,如果消灭了一个BOSS或者消灭了两个BOSS而没有进入紫色中央房间时便因达到回合数而返回城镇的话,再次进入迷宫后需要重新与两个BOSS战斗。



「ヴァフトーム」神隠し

选择「アヴァロン」出发。踏岸后会在岔路一带看到被三座高塔包围的洞口,之后便先去找这三座高塔并将塔上机关拉下,三座高塔的机关全部开启后



特价 8.8 元

2003年的“点心”更实惠更可口
全彩杂志+VCD+CD+硬壳包装

《电新》VOL.16
1月5日发行

电玩新势力

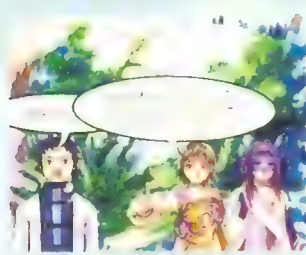
邮购地址: 北京6129信箱 发行部
邮编: 100061 联系电话: 010-64472177

攻略人行道

返回看到洞口的场景,利用右侧的升降机进入洞穴便会开始BOSS战。

「チアバ・チアバ」

选择“神船の锚”。到达地图前并进入建筑物移开石门,进入后到达“星望祭坛”有BOSS战,胜利后调查出现的“星盘座”。



继续深入并移开尽头的石门下楼,之后按照星与星之间的连线前进,在尽头处利用“天之川”返回地面后向北移动,更换场景进入另外一座

建筑物,移开石门到达另一个“星望祭坛”再有BOSS战,之后调查出现的“十四星仪”并沿旁边房间下楼,依旧是按照星与星之间的连线前进,但是达到岔路时要先向左侧移动至尽头完成星座图像,再回到中间通路的尽头,接着就是本次冒险的最后一场BOSS战了。

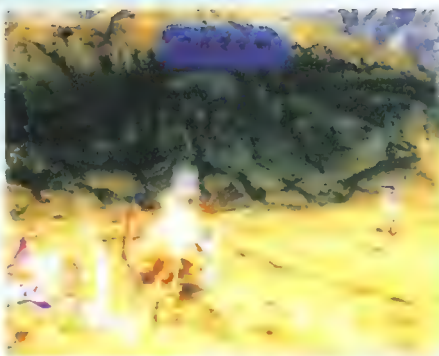
「エスカター・古い」

在旅店选择“空中庭园”出发。这次的冒险迷宫比较简单,在遇到「断崖」的时候,只要调查旁边的高台便会出现一座折断了翅膀的石像,为它装上正确的翅膀后它会改变一次空中庭园的季节,如此反复将季节变为冬季时就可以通过「断崖」了,由于选择次数不限,各位玩家尽可以去逐一尝试。

任务结束回城后利用大地图移动至「グレイオス城」引发情节。

「エスカター・古い」

冒险选择中选“决战!ダゲル城”。这个城的地形比较复杂,但是不需要解谜,花点时间绕一绕就能在最下层找到BOSS。战斗胜利后再回「グレイオス城」引发情节。



「グレイオス城」

连续两场BOSS战后再次回到城中,补充好装备后去旅店选择“グレイオス追って”。

这个迷宫是“七大惊异”中的一个,全部由迷宫拼凑的图案所构成,只有将五个区域的地图拼凑完整才能继续深入,说白了就是迷宫的每个角落都要走到才可以。首先将右侧的两个迷宫完成,之后是左上的迷宫,最后是左下、正上方的迷宫。每完成一个迷宫后都可以利用所在地的轮盘回到研究所,几个迷宫中比较麻烦的是左下和正上方的迷宫,左下的迷宫在遇到透明的墙而无法前进的时候要先将隔壁房间的按钮按下,这时透明的墙便会消失,完成一侧的地图后再去相对的房间按下另一按钮,完



成另一侧地图在尽头按下第三个按钮即可。正上方的迷宫有三个隐藏通路通向中间的三个圆形房间,只要向着中间的圆形

空白的墙壁推动左类比摇杆就能进入。

五个区域的地图全部拼凑完后前往研究所,在进入中央地带前可以利用那里的水晶记录以及成长角色,但是只限一次,如果使用再多的话会扣除部分LP。

进入中央地带后又是两场连续BOSS战。最终BOSS虽然很强,但还是沙加的老作风——莫名其妙的主角与他莫名其妙的朋友在莫名其妙的空间中与由莫名其妙的东西合体成的莫名其妙的总BOSS厮杀……

◆ 卷尾寄语 ◆

没完没了的沙加,没完没了的明人……

当大家看到这篇攻略的时候,应该已经是临近元旦了,铁杆合作组全体成员借此佳节之际恭祝各位看官新年快乐……

攻略到这里就完全结束了,最后明人要感谢「电玩俱乐部论坛~游戏讨论区」的诸多网友,他们在明人攻略困难之际给予了实质以及精神上的支持,在这里,明人向他们致以真诚的谢意。

另,明人为了广纳意见,决定公布邮箱地址,今后凡是对小人稿件有意见者欢迎来信指教。

E-mail:kito_0@163.com





PS2	厂商: SCEI	发售日: 2002.11.28	
	类型: RPG	价格: 6800日元	其他: —

(接上期)

第五章 决战！过去和未来

到了火山口后发现敌人已经先己一步，ユリス一行立刻向山上赶去。照例是一路上注意收集ジオストーン，版面四有太阳和星星的分歧，但暂时还无法进入星之路。经过一连串迷宫后到达火山顶，发现人为创造的火山雨发生器正在不停地制造火山烟尘。

无法前进于是回来搞建设，这一章的主要目标是让大工房复活。把要做的事情综合一下，先在地上砌三层石板平台（又宽又平那种），然后建四间铁屋，其中有一间必须建在平台上，造一架靠近铁屋的风车，一台发电机，10个瓦缸。在风车旁边的铁屋上装一只吊臂，然后在另一座铁屋上也装一只另一种型号的吊臂。

接下来是入住人员了，列车上卖火药那位请他住在靠近风车的铁屋里，另一位胖胖的就请他住另一间有吊臂的铁屋，主角的师傅住平台上的铁屋，剩下的一间铁屋麻烦点，因为要请主角的父亲入住。至少要配备信箱、铁门、铁栅栏（围成一圈），其他的小配件也可以适当加一些。

完成以上事务后去未来发现大工房复活了，坐电梯上第2层，可以在工场长那里得到定时炸弹。拿起炸弹回到火山口，爬上平台后把它安装在火山雨发生器上，只听一声巨响，这玩意就这么报销啦！一段剧情后发生BOSS战，对手是那个银发男子的战舰，注意锁定目标。由于必须使用机器人，所以事先不要忘了还是努力改造个好用一点的家伙上场。

战斗后女主角被银发男子劫走，又是走迷宫，尽头处发现被熔岩阻挡当然又是回来搞建设了！由于前面的条件都满足了所以这里只需要多修点建筑物，将CP值提升到100点就可以了。然后去未来，发现operation room复活，去大工房的第3层operation room拿传说中支配熔岩的乐器firehorn，然后回来在熔岩处吹奏，熔岩自动分开了（呵呵，就像摩西分海一样呢）！进去之后就是跟银发男子基努多尼战斗了。战败后他会道出自己战斗的理由，竟然是与ユリス同样的为了母亲。原来他也有一段悲惨的过往（最近好像流行BOSS的悲惨过往啊——），身为魔族的父亲和身为人类的母亲使他具有难容于人世间的身份，而双亲的早早离去又更加增添了他难以磨灭的伤痛，而终于是他将其化为了对人类的报复。剧情过后他会化为炎之魔人，展开第2次战斗，要注意的是火焰魔法攻击范围较

大，比较难缠。再次战败后基努多尼终于再也无法站起，带着深深的不幸离开了这个世界。当主角们返回时才惊异地发现，因为基努多尼的死，使得未来的要塞复活了！从指挥官处モニカ得到了一把父亲留下的剑，并与ユリス一起通过传送器来到要塞上，目睹了要塞对于攻打敌人的壮观场面，击退敌人后，再也控制不住心中激动的ユリス忍不住扑到母亲怀里，而她却向ユリス表明了自己不可能回到ユリス生活的时代……

肩负着打倒グリフォン和挽救未来的重任，ユリス和モニカ再次来到了ルナ研发时空列车已经完成。准备完毕后，少年们终于坐上列车，向着一万年前的遥远过去，伸出了扭转命运的双手。

第六章 重叠的两个时代

列车到达后，ユリス与モニカ终于踏上了美丽



攻略人行道

的月花宫殿，进门后会发生与自称グリフォンの人的战斗，打掉一些HP后会进入剧情，然后又会继续战斗，战斗结束后他会假装倒下，然后趁机抢了ユリス与モニカ的两颗宝石。化身巨大恶魔的他，得意地宣布着宝石是为着毁灭而存在，随后自然是大大指责了一番人类的过错（该扁！），最后将整个宫殿连同脚下的土地都升入了天空，并运用它的魔力将其转入了主角所生活的时代。

正当他操控着整个城堡狂轰乱炸的时候，小矮人们驾驶着飞行器出现了，虽然很想帮助主角们，但那架小小的机器无疑是螳臂挡车，最后大家不得不坐上火车匆匆撤离。

来到遗迹里（这里的音乐非常动听啊！），听从了母亲的分析后，大家意识到要对付グリフォンの空中城堡必须借助于未来要塞的能力，而要召唤未来要塞来到这个世界，又必须利用这个遗迹连接时空的重合能力。即要启用这个能力，必须找到隐藏在“森、谷、海、山”四个地方的四块宝石。这时大家都应该想到了吧，就是以前在这四个地方都无法进入的“星之路”，剧情之后可以得到一把“星之钥匙”。用它一一打开四个地方的星之封印，最后分别可以在四条星之路的尽头打败BOSS，找到四块宝石。

回到遗迹的祭坛处按照提示将四块宝石安装在石碑面上，一阵强光闪过，果真召唤出了未来的要塞，一炮击坠了敌方的城堡。可是坠落的城堡下方却是人口密集的城镇，危急时候，未来要塞变形为人形机械，纵身接住了城堡，远远地抛了出去……グリフォンの城堡已经落到了地上，为抓住这个反击的好时机，ユリス与モニカ飞速地赶住了グリフォンの宫殿，展开了短兵相接。

第七章 花月宫殿

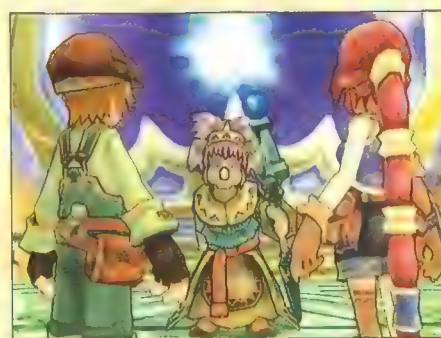
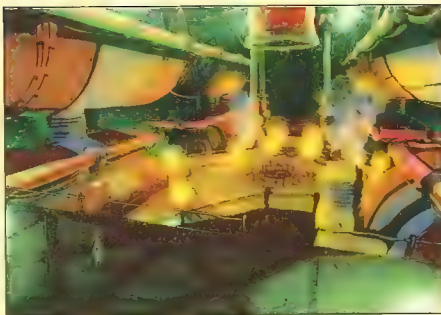
这一章的内容非常直接，进入BOSS城后会遇到它真正的主人美丽的月之女王，得知关于月之民“サン”的事情（这里根本又是嫦娥和月兔的故事嘛！），她请求主角们唤回真正的“サン”。这里迷宫很多，敌人也比较厉害，中间有太阳和月亮的分支，选择太阳之路最后可取得太阳之花，然后返回，走月之路，最后在中间“XXX的部屋”中的花瓶使用，打开通往以后迷宫的大门，等走到最后一个门前时候它会告知你没有取得进入的资格，这个时候就要返回庭院去修花园了。

通过观察最初大厅里的画可以得知其实这一章的建设任务就是依葫芦画瓢修出与画一模一样的花园。先在对准门口的直线上造4个带花的路，中间放一个喷水池，然后接着再造4个花路。在造好的花路两旁对称地放16个月之柱。花路的左右两侧各修2块小路，一座“星影之阶段”，注意右边的阶段后还要修一块小路。

接着配置水路和花坛，左边要修6个水路，横穿阶段。被阶段隔断的水路上方两侧各修2个花坛，下方修一座“悲伤的回廊”。

右边的水路也要横穿阶段，被阶段隔断的水路上方顶端修一座带亭子的桥，桥和阶段中间修两座花坛。下方修“星之池”，注意星之池和阶段中间的水路两侧要各放一棵树。

最后就是椅子了，放在有亭子的桥附近就可以了。修好花坛后会有剧情发生，完成度达到100%后可以得到几样道具，然后返回刚才不能通过的大门，



在门前输入“サン”两个假名（其实也就是BOSS的真正名字，女王给起的，太阳的意思）进入后就开始BOSS战，第一形态BOSS在空中，用枪锁定攻击效果比较好吧，每打掉一定HP后都会发生一些剧情，BOSS也会变身。完全KO它后真正的敌人“暗之化身”就会出现，剧情后可爱的兔子サン也就“光荣”了。

通往最终战斗的路上会遇到以前打败的敌人的加强版，一共有5个，最后就是与暗之化身进行最终的决战了，它的出招速度比较快，注意躲避，另外就是这一战是有时间限制的必须在月亮落下前（5分钟内）完成。

一切结束之后，就是动听的片尾曲了，这里可以看到一些以前没有的剧情，包括女主角最初推门进入所看到的人……

通关之后

通关之后提取通关记录会出现一个隐藏的第八章：忘却的冒险。这里镇长会说他的心愿是复活整个世界！（GOD！难道跟莫尔莫斯骑士队一样，通关后才是真正的开始吗？）之后发现以前主角镇上那个不能去的有铁轨的洞窟可以进入了，新的迷宫（很长啊，看了别昏），新的敌人，还有新的建设任务，这一切最后秘密，就留给大家自己去尝试！呵呵！不过据说最终的BOSS非常厉害呢！挑战吧！

百分百造镇攻略

■第二章

- | | |
|-----------|--|
| 森之湖出现—— | 条件1：水路15个以上 |
| キノコ街灯出现—— | 条件1：未来长棵树复活
条件2：种树10棵以上 |
| 枯巨木出现—— | 条件1：鼻之木被两眼眼之木夹
条件2：上面三棵树被水包围着 |
| 长棵树复活—— | 条件1：未来枯巨木出现
条件2：未来森之湖出现
条件3：园丁入住 |
| 服屋出现—— | 条件1：未来长棵树复活
条件2：侍ルネ入住
条件3：CP值30以上 |
| 食屋出现—— | 条件1：未来长棵树复活
条件2：厨师入住
条件3：CP值40以上 |
| 武器屋出现—— | 条件1：未来长棵树复活
条件2：ミレ 入住
条件3：长棵树长出枝条
条件4：CP值40以上 |
| 长棵树长出枝条—— | 条件1：种树10棵以上
条件2：用栅栏把矮人的家围住 |
| 金之卵发生—— | 条件1：未来长棵树长出枝条
条件2：わらの家住人 |

●完成度 [100%] 报酬

■第三章

- | | |
|------------------|---|
| 下段祈之场出现—— | 条件1：溪谷四个岛一样高
条件2：CP值20点以上 |
| 木桥出现—— | 条件1：未来祈之场出现
条件2：种树15棵以上 |
| ステラ寺院复活—— | 条件1：未来桥出现
条件2：2个人入住
条件3：未来クリスタルの祈り场出现 |
| 圣火台出现—— | 条件1：未来ステラ寺院复活
条件2：4个以上的火把 |
| クリスタルの祈り场出现—— | 条件1：未来下段的祈之场存在
条件2：神父入住 |
| 门出现—— | 条件1：未来ステラ寺院出现
条件2：スチュア ト入住
条件3：CP值40点以上 |
| 中华饭店出现—— | 条件1：未来寺院复活
条件2：厨师进驻中华屋台
条件3：CP值30点 以上 |
| 道具屋出现—— | 条件1：帮助リン
条件2：建造挂有星のランブの砖屋
条件3：パトリ入住
条件4：未来寺院复活 |
| 武器屋出现—— | 条件1：未来寺院复活
条件2：警察入住
条件3：CP值30点以上 |
| 月のクリスタル和クレスト出现—— | 条件1：未来寺院复活
条件2：灯台的月のクリスタル出现 |

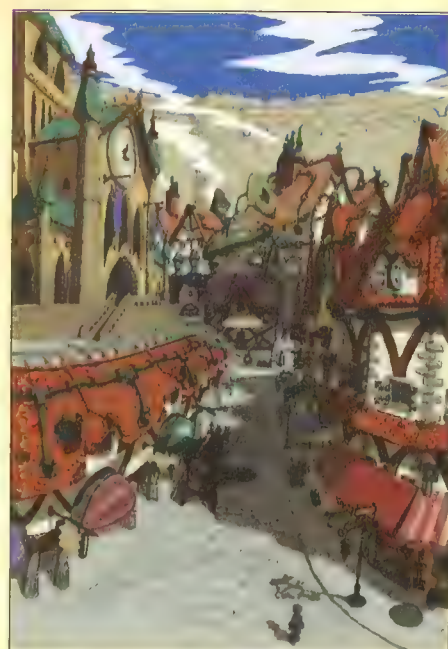
●完成度 [100%] 报酬：ヘビキリの剣

■第四章

- | | |
|------------|--|
| ルナ研的基座出现—— | 条件1：浅桥8座以上
条件2：有人入住
条件3：CP值30点以上 |
| 第一研究所出现—— | 条件1：未来基座存在 |

- 条件2: 配置红色的铁之家
条件3: クレア入住红铁屋
- 第二研究所出现——
条件1: 未来基座存在
条件2: 配置蓝色的铁之家
条件3: ドニ 入住蓝铁屋
条件4: 铁屋近处放置小船
- 第三研究所出现——
条件1: 未来基座存在
条件2: 配置紫色的铁之屋
条件3: 铁屋近处放置小船
- 第四研究所出现——
条件1: 未来基座存在
条件2: 配置绿色的铁之屋
条件3: 铁屋近处放置小船
- ルナ研中心复活——
条件1: 未来4个研究所复活
条件2: 拯救海龙村
条件3: CP值60点以上
- クリスタルライト
出现——
条件1: 未来ルナ研复活
条件2: ルナストンの灯8盏以上
条件3: CP值60点以上
- アンテナ出现——
条件1: 未来ルナ研复活
条件2: 配置风车
- ルナ研のエン
ブレム——
条件1: 未来ルナ研复活
条件2: CP值60点以上
- 完成度 [100%] 报酬: : ベズキヤノン
- 第五章
- 大工房2F出现——
条件1: 建造3个以上铁屋
条件2: CP值30点以上
- 大工房3F出现——
条件1: 在3块石板的高度上建造铁屋

- 电梯出现——
条件1: エントツ付きの家主人
条件2: 未来大工房3F出现
条件3: CP值60点以上
- ガンドラダ大工
房出现——
条件1: 未来电梯复活
条件2: ボルネオ入住
条件3: クレン和アム出现
条件4: 配置发电机
- 作业クレン出现——
条件1: 有吊臂クレン的家主人
条件2: 未来大工房3F复活
条件3: 配置风车
- 作业アム出现——
条件1: 有吊臂アム的家主人
条件2: 未来大工房2F出现
条件3: つば10个以上设置
- Operation room
出现——
条件1: 火尘雨发生器被破坏
条件2: ジラード入住
条件3: 未来ガンドラダ大工房
复活
条件4: CP值100点以上
- 部品屋出现——
条件1: スターブル入住
条件2: 未来ガンドラダ复活
条件3: CP值70点以上
- 道具ショップ
出现——
条件1: エントツ付きの家主人
条件2: 未来ガンドラダ复活
条件3: CP值70点以上
- 武器屋出现——
条件1: トム住在风车附近
条件2: 未来ガンドラダ复活
条件3: CP值70点以上

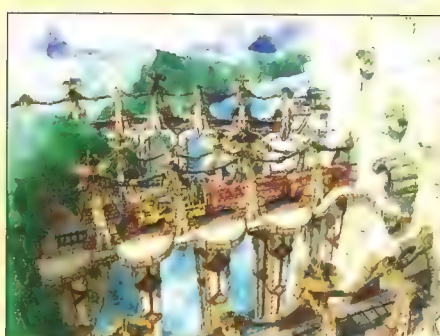
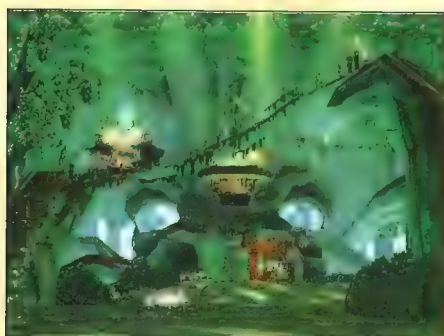


- 要塞完成——
条件1: 打倒ギルトニ
条件2: 未来operation room存在
- 完成度 [100%] 报酬: : ダイダロス

■文/转生之炎

★重要同伴资料列表★

NPC姓名	出现地点	入手方法	居住条件
管家 (スチュア ト)	主角家大厅门口	他2000元就会加入, 加入后会退还600元。	房子的周围有树木
园丁	主角家的花园	用教堂买圣水给他	
厨师 (ボ ク)	主角家厨房	给他"板栗"	
老太婆 (ロ ザ)	主角家餐厅过道	和她对话时候只要输入与提示语句 (一起去冒险好吗?) 一样的句子	
侍女 (ルネ)	主角家的楼上	给她意外と丈夫な布、 のかたまり、ぶあつい布三件道具	旁边没有水路
画家 (パトリ)	主角家附近的小屋	到长老树道具屋买金色的绘画给他, 画中的女子会和他一起加入	房屋顶上必须涂成紫色
东尼 (ドニ)	下水道入口	到长老树道具屋买 壁のコイン、暗のコイン两种钱币给他	蓝色的铁屋
クレア	主角家旁边住着的美丽女子	拍一张巨大的ラフレシア花照片给她	屋顶涂成红色, 必须前面放火把
パウ	海海边パウの家	给他一条エンジン (胡萝卜)	
警察	警察局前	要在2分01秒内跑到湖边的小船再回来 (到小船时要按0才算数)	必须要有铁门, 铁栅栏
镇长	镇上一幢蓝色豪宅	说出金库密码1221	必须门前有邮箱
医生	湖边的木屋内	第3章剧情加入	
湖边小孩	湖边木板上	钓一条他要求的长于60CM的鱼给他	
ルシ オ	湖边小路上	拍一张月亮的照片给他	住在高的地方
神父 (アブル ノ)	教堂内	将教堂里的蜡烛全部熄灭即可	必须住在教堂内
主角的父亲	主角家的书房内	将他给的剑练到形态变化两次即可	至少要配备信箱、铁门、铁栅栏 (围成一圈)
武器店老板	武器店内	将她交给モニカの剑练到形态变化一次即可	
面包店老板	面包店内	帮他送货给道具店老板, 但送到老板家 (田里有南瓜那家) 后发现没人, 回去和面包店老板对话即可	





PS2 厂商: CAPCOM 发售日: 2002.12.12
类型: AVG 价格: 6800日元 其他: ——



STORY



从远古时代起,世界上就有“魔のモノ”存在。它寄生在人类身上,把人类变得异常残虐。被“魔のモノ”寄生的人被称为“魔のモノの配下”,他们通常都是非常残忍的杀人犯。“魔のモノ”和“魔のモノの配下”无法被人类的方法杀死。而且更有一种“契约仪式”,可使“魔のモノ”获得永生。

然而,自古以来,有一些人具有和“魔のモノ”以及“魔のモノの配下”对抗的能力,她们被称为“ルーダー”(Luder)。“ルーダー”都是十几岁的少女。她们的能力从10岁时开始觉醒,15岁时达到顶峰,到20岁逐渐消失。“ルーダー”的能力令她们能穿梭时空,惩治恶灵。

Alyssa出生在一个“ルーダー”的家族。她的祖父一直在进行“魔のモノ”和“ルーダー”的研究。Alyssa的父母不想让她成为“ルーダー”,所以从9岁起就把她送到了寄宿学校,希望可以让让她过正常的生活。

当Alyssa12岁时,祖父终于发现了“契约仪式”的具体内容,只要在“ルーダー”15岁生日那天,取出她的心脏,吸收她的血液就能和“ルーダー”合而为一,作为一个新的“魔のモノ”而得到永生。受到永生的诱惑,祖父出发去寻找“パロウズ城”,为了能在Alyssa15岁时和她合为一体而得到永恒的生命。

就在Alyssa十五岁生日的前夕,她的母亲Nancy从父亲的日记中得知了父亲真实的目的,虽然Nancy已经不具有“ルーダー”能力,但为了保护女儿,她仍然决定独自承担同“魔のモノ”对抗的责任。她写信给Alyssa要求她一定要躲起来直到平安地度过十五岁生日。并告诫女儿千万不可以回家。不明就里的Alyssa十分担心母亲的安全,仍然跑回了家里。于是开始了她宿命的冒险。

操作解说

■平常

○——调查

□——走

△——使用精灵圣水,当Alyssa周围有可以使用圣水的对象时,Alyssa会自动转向,不用刻意对准方向。

X——蹲下

L1——显示地图

L2——特殊弓箭使用

■Boss战

□——走

△——精灵弓箭使用。

X——蹲下

L2——特殊弓箭使用

系统解说

除了boss战外,在整个游戏中,主角Alyssa能做的就是逃跑和回避。唯一能用来防身的只有圣水,将圣水泼到敌人身上可以令对方痛苦一段时间(和防色狼喷雾剂原理相同,少女必备)。

在平常游戏过程中,钟楼3用Panic-惊恐值来表示人物状态,当Alyssa受到惊吓时,惊恐值就会增长。在安全的地方,惊恐值就会慢慢减少。当惊恐

槽满,Alyssa就会进入Panic状态。这时Alyssa会因为受到过度惊吓而变得非常难控制,更要命的是每跑一段时间就会因为慌乱过度而停下来喘息,这个时候如果受到敌人的直接攻击就会立刻被KO。

在boss战中,游戏采用的就是普通的HP系统。三角键使用精灵弓箭,按住不放则是蓄力攻击。当蓄力到最大时,精灵箭击中boss会产生禁锢光束将boss固定在地,当boss被多条禁锢光束完全固定住时,Alyssa就可发出威力巨大的超必杀。除了最终boss,其他的所有boss只要挨一下,不死也残废了,稍微再蹭他几下就可把他干掉。在游戏中还可以捡到两种特殊的箭,“灵木の矢”和“神木の矢”。这两种箭用R1键发射,不能蓄力,但威力比普通精灵箭大,“神木の矢”相当于蓄力满的精灵箭,也带有



禁锢光束，在对付最终BOSS时很有效。

关于敌人

在游戏中有两种敌人，第一种是灵魂（或者说是冤魂），它们都是因为意外而死亡，由于在人间还有未完成的事情，所以不愿意离开，仍然徘徊在自己的尸体附近。只要找到他们临死前牵挂的东西



在他们的尸体前使用，就可以使灵魂得到净化，离开这个世界。灵魂得到净化后一般都会留下一些消费型道具或武器，对过关大有帮助。

第二种就是当前章的BOSS，在BOSS战前，他会一直追逐攻击Alyssa，对她就只能靠逃跑了。在游戏中有许多回避点，只要在Boss到达前一定时间到达回避点，就会触发某些特定情节暂时避过Boss，不过需要注意的是，有许多回避点只能使用一次。

关于武器

精灵のビン——精灵壶用来存放圣水，在Boss战中会变成精灵弓。

灵木の矢——灵木之箭。

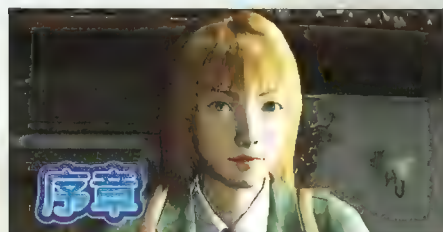
神木の矢——神木之箭，带有禁锢光束。

关于道具

ラベンダー——将Panic槽清空。需要注意的是，清空Panic槽是需要一定时间的，如果Alyssa已经是Panic状态，并且使用道具后立刻受到直接攻击，还是会被KO。

结界石——自动抵挡一次致命攻击。

イソビジブル——隐身腕轮，令Alyssa在一定时间内隐身。



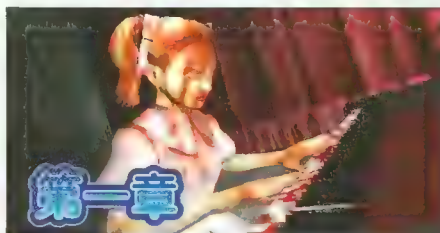
回到家中，先回到二楼自己的房间，在电视机旁找到一瓶ラベンダー。

从另一扇门出去，发现通往母亲房间的走廊尽头有一个奇怪的封印。可是那封印似乎被某种力量保护着，无法通过。往回走，壁炉突然熄灭，露出一个洞口。钻过洞口进入了一间密室，在密室尽头是一个女性的雕像。突然雕像的眼睛里流出鲜血，雕像也随之粉碎。Alyssa在碎片中找到了“精灵のビン”。

到封印的门前，使用圣水，一阵白光过后，封印粉碎。门后是一个走廊，一边的厕所里似乎有什么

东西要冲出来，门上也有一个封印，但现在还无法破解。在走廊尽头右转，来到了母亲Nancy的房间。

从屋里的情况来看，似乎母亲走的很匆忙。突然不知从何处传来了一阵钢琴声，Alyssa在慌乱中夺门而出。



■Boss: 铁锤男

■冤魂道具: 婚约戒指 金の万年笔

■关键道具: 赤い引き出しの鍵——メイの部屋の鍵——招待状——マスターキー——マッチ——ペンチ——怀中時計——愛のクローバー

走出铁门，Alyssa发现自己竟来到了一个宛如废墟般的城市中。一轮空袭过后，Alyssa终于发现自己正处在二战时期的伦敦。

沿着街向前走，在一个电话亭边发现了一具男人的尸体，尸体旁散落着一个空首饰盒。看来只有帮他找回首饰盒里的东西才能令他的灵魂得到安息。在电话亭里找到了“婚约戒指”，交还给那人后，冤魂便可得到净化。

在路的尽头Alyssa发现钢琴声是从河对岸的一个剧院里传出来的，解开铁门上的封印后下楼梯来到河边。前面又有一个冤魂，这次是要帮他找回他的“金の万年笔”。金の万年笔就在河岸边，继续向前走，解开裁缝店门口的封印进入。

在柜台上找到了一封爸爸写给女儿的信，从中得知裁缝店的老板在应征入伍去了法国，晚上只有女儿一人住在家。上楼后进入第一扇门，解开对面门上的封印，在床头柜上找到了“赤い引き出しの鍵”。出门后从二楼地图最左边的门来到メイ的房间前，可是房间的门被反锁住了。

先下楼，在桌子上看到了一则新闻，从中得知，1942年圣诞节，裁缝店的12岁女孩メイ被残忍地杀死在家中，她的头部遭到钝器重击破碎。メイ在前一天刚参加了钢琴比赛，但由于在弹奏中弹错了音而失去了争夺冠军的机会。谁知当夜就被杀死在家中。メイ的父亲正在出征中，メイ晚上总是一个人在家，所以才发生如此惨剧。Alyssa还发现这个房间里还有一扇被铁丝死死封住的门。

突然楼上メイ的房间里发出惨叫，Alyssa急忙向楼上跑去，刚上楼梯就看见满身是血的メイ从房间里被撞出来，横死在Alyssa面前。死状和新闻报道里一模一样。不过Alyssa已经没有时间细想，手握铁锤的凶手已向Alyssa冲来。

用“赤い引き出しの鍵”打开红色的柜子抽

屉找到メイ房间的钥匙，然后马上从旁边的门逃出去，出门后左边的换衣间是一个回避点，在铁锤男进入房间前躲进去，铁锤男找不到Alyssa，过一会儿就会消失。

回到メイ的房间，在房间里找到了“招待状”。这时铁锤男突然出现在门外，并疯狂地撞门。使用房间里的回避点可以触发事件，Alyssa将铁锤男撞倒在地。

带着“招待状”来到剧院门口，剧院大门自动打开了。一进入剧院，剧院的门立刻被反锁，看来只有向前探个究竟了。一进入演奏厅，钢琴声嘎然而止。Alyssa慢慢走上舞台，舞台上只有一台沾满血迹的钢琴。突然メイ的幽灵出现在钢琴上，她一边弹琴，一边哭泣，似乎仍然在等待她父亲的归来。这时铁锤男也从天而降。メイ的幽灵尖叫着消失。

跑到后台开动升降机开关，上面掉下来一具尸体，把升降机恢复原位。在尸体边找到一张纸条，上面写着接待处密码锁的密码。根据字母和数字的对应关系可知密码是103。在接待处的保险箱中取得“マスターキー”。用这把钥匙可以打开演奏厅左边的门和剧院大门。

打开演奏厅左门，先向左走，进门后铁锤男



再次突然出现。逃到楼上房间里的柜子里可暂时躲过铁锤男。等铁锤男走后，解开旁边门上的封印来到演奏厅二楼。绕过观众席，进入二楼另一边的门来到道具室。道具室的门开着，在衣柜找到火柴。原路返回，尽头的门后是通向剧院三楼的楼梯，在铁锤男的追逐下一直逃到剧院三层。用火柴点燃油灯，然后从旁边的木板上小心翼翼地走过去，取得“ペンチ”。

回到裁缝店的那个被铁丝封住的房间前，用“ペンチ”剪断铁丝进入。打开壁炉上的化妆盒，Alyssa看到了历史一幕的重现：在メイ即将参加钢琴比赛的前夕，メイ的父亲应召入伍，临走前メイ把一个“怀中之计”交给父亲并一直急切地等待着父亲的归来。可是父亲已经战死在战场。这时“怀中之计”出现在盒子里，把它交给メイ就能使他们父女在天国团聚。

带着怀表回到剧院，在门口同铁锤男进行Boss战。由于铁锤男移动速度较慢，所以有很充裕的

时间蓄满精灵箭。用禁锢光束完全锁住铁锤男后，即可发动超必杀将铁锤男消灭。消灭铁锤男后得到了“爱のクローバー”。

回到演奏厅把“怀中時計”交给メイ后，父女终于得以团聚，メイ和父亲向Alyssa道谢后一起升向天国。而Alyssa却突然昏倒过去。



■Boss: 硫酸男

■冤魂道具: 人形——片割れのペンダント——カメラフィルム——娘からの手紙

■关键道具: デイックの部屋の鍵——金と銀のネジき巻き——キツチソの鍵——デイックの机の鍵——怪しい假面——工具箱の鍵——六角レンチ——ツヨール——勇气のクローバー

Alyssa醒来时发现自己已经躺在了自己房间的床上。这时她小时候的玩伴，邻居莱尼斯来找她，母亲Nancy在临走前托他把“デイックの部屋の鍵”交给Alyssa。这把钥匙用来打开祖父书房的门。进入一楼楼梯下面的祖父书房。在祖父的画像上找到了“金と銀のネジき巻き”。

来到母亲的房间，壁炉上的画像突然落下，在画像后面还有一幅相似的画像，唯一不同的是第二幅画上的座钟指着三点。用“金と銀のネジき巻き”把旁边的钟也调到三点（左边转两次，右



边转三次），旁边的墙上露出了一道暗门。里面房间的地上画着一个巨大的魔法阵。向魔法阵撒两次圣水，魔法阵就会被激活成为传送魔法阵，它将Alyssa传送到了另一个时空。

走出街心花园，在路的拐角处找到了一个“人形”。在路尽头的车尾箱边使用即可净化旁边的冤魂。

从车旁边的门进入，没走几步突然看见一个双眼流血的青年跌跌撞撞地冲了出去。前面的房间里还有一位同样双眼流血的老妇人在哭泣，刚

才的青年就是她的儿子アルバート。当老妇人发现进来的是陌生人时，立刻惊慌地把门死死地关上。上楼来到アルバートの房间，桌子上看到“アルバートの日記”。アルバート是一个摄影师，一次偶然的机会，他拍到了连续杀人犯硫酸男犯罪的照片。把花瓶转向北对准墙上的画，床下出现一条密道。通过密道进入一楼的餐厅。在餐桌上找到“キツチソの鍵”和“片割れのペンダント”。用“キツチソの鍵”打开楼梯下的厨房，看到了アルバート焦黑的尸体。

从厨房的门回到大街上，在垃圾箱边使用项坠，净化旁边的冤魂。回到街心花园补充圣水，这时Alyssa的母亲Nancy突然悄悄地出现，但她留下了一把“デイックの机の鍵”就消失了。通过传送魔法阵回到家里，到祖父的书房打开书桌，在里面找到了“怪しい假面”。把“怪しい假面”挂在旁边的墙上，发现墙上有一道暗门。在里面房间书桌上的箱子里找到胶卷。

返回アルバートの家的厨房，在アルバート焦黑的尸体边使用胶卷后アルバートの冤魂消失。同时得到了两张照片。一张拍的是硫酸男正在アルバート家门外的垃圾箱里藏匿尸体。另一张则拍的是老妇人房间外走廊的照片，从照片上看走廊墙上的画背后有一个开关。

来到照片上的走廊，移动墙上的画，果然发现一个开关，打开开关，走廊尽头的门便打开了。来到里庭。从楼梯上去是アルバートの冲印室。在里面Alyssa又看到了恐怖的历史一幕。

硫酸男突然闯入アルバートの冲印室，硫酸男瞎了两母子的眼睛，缠斗中老妇人的围巾掉进了



下水道。硫酸男把アルバート母子塞到油桶里并兴奋地向桶里倒进硫酸，凄厉惨叫声不绝于耳。这时硫酸男注意到了一边Alyssa，向Alyssa冲来。

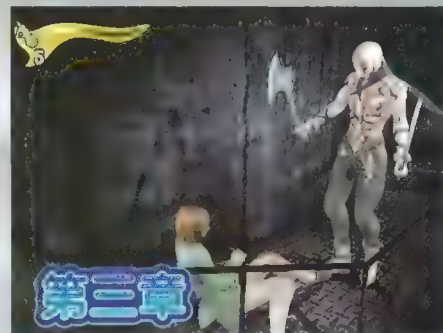
在冲印室隔壁的房间架子上找到了“工具箱の鍵”。冲印室和楼下厕所里各有一个回避点，可以暂时把硫酸男打败。回到アルバートの卧室，在工具箱里找到“六角レンチ”。

用“六角レンチ”关掉里庭尽头的通风扇，从通风道爬进去来到一个小广场。通过广场对面的门进入下水道。

利用下水道房间里的回避点暂时打败硫酸男，桌上找到“娘からの手紙”。贴着墙走到底，前面是一些木板搭成的桥。有些木板走上去会断裂。不过这里即使掉下水也不会Game Over，只是再重来一次而已。注意最后一块木板是有限时的，要快速通过。在尽头终于捡到了飘在水里的围巾。如果掉下水，会发现水中的尸体，使用“娘からの手紙”就可净化掉下水道的那个冤魂，并可得到“神木の箭”。

回到广场，进入硫酸男的boss战。对付硫酸男和铁锤男差不多，只不过用禁锢光束锁住他时他会向Alyssa喷出高压硫酸，射程很远，所以一看到他要发射，立刻停止蓄力并躲避。消灭硫酸男后得到“勇气のクローバー”。

回到老妇人的房间，把围巾还给老妇人，母子向Alyssa道谢后升天而去。



■Boss: 斧男

■冤魂道具: 眼镜

■关键道具: 作业员的键——パール——ゴム手袋
カードキー——海のルーダーストーン——天のルーダーストーン——地のルーダーストーン——光の罗针盘——暗の罗针盘——古代ルーダーの矢——希望のクローバー

Alyssa醒来时发现自己在一个潮湿的地下洞窟中。她向前面有亮的地方爬了出去。

从楼梯爬出下水沟，发现自己像是在一个地下工厂的作业通道，在地图下方的房间里找到“作业员的键”。出门遇到斧男。逃回下方的房间，利用房间里的回避点躲过他。斧男消失后打开作业通道对面的门进入。

在B3层看到一个变电机，里面的电线已经断掉了，在一个木箱里找到了电线连接的图纸。乘电梯到B2层，在木箱里找到“パール”，B2层也有一个回避点，可以暂时干掉斧男。再到B1层，墙上的储物箱里有“ゴム手袋”。戴上“ゴム手袋”到B3层按照图纸把电线连好。到作业通道用“パール”撬开地上的入口进入下水沟，在水里找到“眼睛”，还给旁边的尸体，在尸体下得到“カードキー”。回到B1F打开电闸，用“カードキー”开门。

进门后Alyssa发现自己似乎就在自己家里，

可房子的布置好像又有点不一样。耳边传来阵阵的婴儿的声音，寻声而去，在一楼餐厅看到了年轻时的母亲和还在摇篮中的自己。突然一阵吵闹声打破了这样和的气氛，Alyssa跑到花园里，亲眼目睹了自己的祖父杀死了父亲。正当Alyssa伤心欲绝时，斧男又突然再度出现。

这是对斧男的第一次boss战，基本上还是用对付以前boss的方法消灭他。战斗到一半，斧男突然使出邪恶力量，地面变成了粘稠的泥潭，Alyssa陷了下去。

Alyssa醒来时发现自己被送到了灵庙。在墓地深处见到了古代“ルーダー”的灵魂。先通过地图下方的传送魔法阵来到一个陵墓中，三个墓室各有一个六角形纹章，在传送魔法阵旁有一个可以放纹章的台座。利用台座把三个墓室中的纹章调换位置。“地のルーダーストーン”放到黄色墓室里，“海のルーダーストーン”放到蓝色墓室里，“天のルーダーストーン”放到红色墓室里，最后在传送魔法阵后面得到“光の罗针盘”。

回到灵庙进入对面的传送魔法阵，它将Alyssa传送到另一个墓地。这里有三座柱子，上面各有一个狮头雕像，按照狮子眼睛的数量从1到3按钮，最后向中间的台座撒一次圣水即可获得“暗の罗针盘”。回到灵庙把两个罗盘分别嵌到墓碑上，墓碑之间出现了一个巨大的传送魔法阵。通过传送魔法阵到达了一个地下溶洞。走过连接桥，在祭坛上获得了“古代ルーダーの矢”。

往回走时桥突然坍塌，要在桥完全塌掉之前跑回传送魔法阵。回到灵庙，与斧男boss战。对付斧男很简单，只管蓄力，等他冲到面前把他射回去，几次以后他就会原地喘息，这时用禁锢光束加超必杀搞定。消灭他后得到“希望のクローバー”。回到灵庙深处，和古代“ルーダー”的灵魂告别。

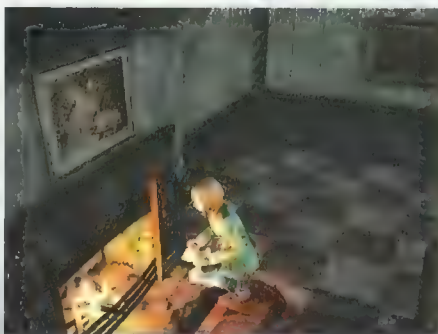
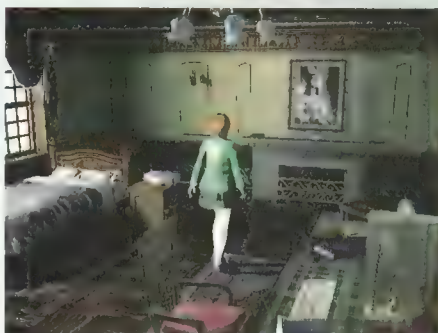


■Boss: シザーウーマン——シザーマン——パロウズ侯爵

■冤魂道具: 母の写真——离院许可证——子供の写真

■关键道具: タグつきキー(銀)——タグつきキー(金)——タグつきキー(銅)——魔镜——Aの纹章——Dの纹章——Nの纹章

走出森林，进入路边的一座医院。在床头柜



上找到“母の写真”。回到医院大堂在柜台上找到“タグつきキー(銀)”，把“母の写真”给担架床上的尸体。回到地图右边的房间，打开下方的门出去。

上到二楼，从第二个房间墙上的洞爬进去。在床头柜上找到“魔镜”。旁边有个柜子里似乎有一个重要的道具，可是柜子门却打不开。

拿着“魔镜”到走廊尽头的镜子前就会被传送到镜中的医院。右边第一个房间里找到了“离院许可证”，把它交还给真实世界对应房间里的尸体就可以净化冤魂。从左边第二个门进去，钻过墙上的洞，解开柜子上的封印。

在镜中的病院一楼沙发上找到了“子供の写真”。用它可以净化真实世界病院一楼的那个护士的灵魂。在厕所里找到了“タグつきキー(铜)”。

回到真实世界，在那个原来打不开的柜子里得到了“タグつきキー(金)”。用三把钥匙打开二楼左边中间的门，地上的传送魔法阵把Alyssa带到パロウズ城前。

进入パロウズ城，先从左边门进入西回廊，找到使用人的手记。再回到大厅通过右边的门进入东回廊，贴着墙外的突起一直走到窗台下，从通风口钻进厨房，用灰熄灭炉子里的火，得到“Aの纹章”。

出门后一直向前走直到书房，从书房另一个门出去后发现已经绕回了西回廊。和东回廊一样贴着墙边从通风口钻回书房，在墙上找到了“Nの纹章”。带着纹章回到厨房和书房中间的房间。移动桌子上的蜡烛，两个雕像下各升起一个

台座。把“Aの纹章”和“Nの纹章”分别嵌上，中间的画移开，露出一扇门。

穿过满是盔甲的房间到达伯爵的居室。在中央画像下找到了“Dの纹章”。按动放映机下的按钮，画像下升起一个台座，把“Dの纹章”嵌上去。居室门锁被解除。出来后发现盔甲都动了起来。这里共有四个升降机，先从右下角的升降机下到地下室，开动墙上的开关把闸门升起，这个闸门是有时间限制的。把前方的铁门打开。回到楼上，从左上角的升降机下去，把另一扇铁门打开。最后再从右下角的升降机下到地下室，在闸门落下前冲到刑具室。

被打落到地下室后打开门进入书房，移开书柜，从楼梯爬上去又回到了伯爵的居间。重新来到刑具室，进入シザーウーマン和シザーマンboss战。

先是シザーウーマン，她会瞬间移动而且无法自动瞄准，不过HP很少，不用超必杀即可搞定。消灭シザーウーマン后继续对付シザーマン，他和以前的Boss差不多，攻击几次后会停下来摆摆pose，这时即可用禁锢光束引发超必杀。

消灭他们后被传送回パロウズ城一楼大厅，上面垂下来一根绳索。沿着楼梯走上去，抓住绳索，被吊到钟楼的机械室。从齿轮下钻过去，开门。在钟楼外沿尽头扳动蓝色扳手，再回到钟面下扳动红色扳手，顺楼梯上去进入另一个齿轮房。走过几个水平齿轮，抓住垂直齿轮到达塔顶。

同パロウズ侯爵的boss战比较耗时，パロウズ侯爵不但HP长，攻击速度也很快。而且他同样拥有使用禁锢光束的能力，一旦Alyssa被三条禁锢光束锁住，侯爵会立刻使用超必杀。以Alyssa的HP，绝对会被一发KO。所以对付他要有打持久战的心理准备。一旦看到他左手画圈开始蓄力，立刻横向躲避。如果被一两条禁锢光束锁住，可以在小范围内横向移动，直到光束消失。以前攒下来的“灵木の矢”“神木の矢”在这里可以大派用场。如果有足够的神木の矢可以引发一次超必杀的话，那消灭他会容易很多。另外还有一个取巧的方法消灭他。只要侯爵被一根禁锢光束绑住，他发了几招后，会蓄力挣脱光束，这个招数比较费时。在他蓄力时有充足的时间蓄满精灵箭，等他一挣脱，立刻再放一箭把他锁住，这样可以安全地把打败。



Vol. 104

102期电软拿在手中，万分高兴，出版时间很准确，12月7日一天不差，看到《电软》全彩，让人欢喜让人忧，高兴的是《电软》进入高科技时代，忧的是视力会下降（汗）。

向您提出几个问题和建议，望指教：

1、我是一个GBA的支持者，贵刊曾推出过《20世纪GB全书》、《超GB特辑》等掌机工具书且十分畅销，请问贵刊何时会推出《21世纪GBA全书》之类的工具书？2、本人喜欢篮球运动好多年了，不知GBA上会有否有篮球题材的游戏？3、贵刊的发行时是否就确定在7日和22日这两天上了呢？4、打开电软发现广告依然是放在杂志的中间部分，我建议是不是应该把广告放在杂志的末尾，这样可以使不想看广告的读者方便阅读？5、对现在《电软》前60页的纸张表示不满，因为这种纸在阅读时手上有一点儿汗就会使纸张凹凸不平，影响收藏。

——河北 庞京瑞

编辑们加班加点为的就是您能在第一时间准时拿到我们的杂志，虽然时间常常搞得挺紧张、手忙脚乱，不过杂志总算及时的出来了。很遗憾的是一些小错误总是如影随形，完美看来仍是空话一句啊！尽力、尽力好了……1、相信你应该看到我们上一期的广告了，即将在1月15日全国上市的2003年第一增刊《GBA专集》就是奉献给广大GBA玩家的热情大礼。这部书包含了GBA发售至今最强的50部游戏的完全攻略解析，再加上GBA历史以及硬件周边的精彩介绍，无论是在实用程度上还是在收藏性方面都有保证，价格是超低的12元，160面全彩大开本，敢问国内哪本GBA刊物性价比能与之相比？（笑）2、GBA上的篮球游戏风林还真没注意过，以GBA的机能来看，如果出个SFC、MD上的类似篮球游戏是没问题



了，但若要从各个多边形恐怕就难喽——具体的游戏……我去找找；3、如没有事先做声明的话，那就是这两天发售了；4、广告的位置我们是根据页码的多寡来调整的，而不会放在固定版面，请谅解；5、铜版纸的缺陷？不过风林个人倒是很偏爱，优点是清晰程度要略高。

101期的一位“家里人”开玩笑说要把《电软》改为周刊，其实我觉得这不是不可能的呀！今年暑假的时候，我去了香港，那里的大部分杂志都是周刊，所以《电软》改改，我就敢买。还有，第一期的《电软》竟然和《电新》一块出售，还卖10元！你们杂志社是不是嫌钱臭啊，你们喂饱了我们这些《电软》迷，可你们会不会营养不良啊？不过你们敢卖，我就敢买。

这一期新增的手机铃声我太太太喜欢了，我把FF的胜利曲编辑后，一听，哇，简直和游戏中的一模一样。还有，我希望能有FF7中在“忘却之都”时的那段音乐能变成我的手机铃声，烦你转告宇都大哥，谢谢。

这个月23日，我终于拿到了《口袋妖怪：蓝宝石》，是正版的哦，虽然是迟了两天，但都十万兴奋，现在已经打穿了，但只得一副地图显得有些美中不足，不知你认为怎样，自从我买了正版以后，我每天都在我同学耳边吼：“买正版就是走康庄大道！”我的同学都恨我入骨……

——广东 冯晓斌

香港的各种周刊风林也看过一些，虽然消息够快、攻略够及时，但在整体素质上却比较低劣，远远不及当年的《游戏志》与《游乐志》的水准，发展良莠不齐。香港游戏周刊的页码在60面左右，但其中却有很多水分，如果做成那样的话，风林觉得得不偿失，对编辑对读者都是如此。

《流行巴士GO》栏目上期列入“最不受欢迎栏目”的三甲，出乎编辑们的意料。该栏目经过宇都精心制作，光是那些手机铃声就试验了无数

遍，听得风林头大（笑）。由于该栏目编辑工作量较大，已确定为一月一登，希望冯读者以及广大读者密切留意最新铃声动向。

新期电软电新同捆已到手，欣喜不已，且幻想将“同捆”进行到底，那该多好……闲聊几句：①电软新1期我翻了几遍，感动中，我觉得这期电软特别有味道，比前几期进步了不少，而且给人一种踏实感（想到电软2002动荡的一年……）。内容攻略安排的恰到好处。特别是《东游记》栏目，超级感动，甘拜K1、明人为师，希望此栏目再添些项目（跪谢）；②目前我只有DC，自从《电新》欣赏了《阳光玛丽》与《塞尔达》后……年前铁定购NGC与GBA！③DC结束很久了（快两年了），众编能不能出一本《DC特辑》纪念一下？④我们市区的书亭、书店电软有的卖，而电新却一本也没有（！），问店BOSS，BOSS说电新订不上，这怎么回事？风林？⑤对《电软》新2期送年历，拍桌子支持！希望电软期期送小礼品！⑥强烈要求家中开辟“玩家交流所”，把各玩家联系方式登在家中（不要忘了把我的登上）拜托！

——山东 刘文剑

1、《东游记》大换血，踢开木头改由两位攻略达人主持，效果不凡，木头虽然“下岗”，但看到栏目有了起色，仍然觉得值（下泪）……偶然间发现忘记把该栏目做入调查表……2、GC与GBA在互动ZELDA的时候令人泪雨，实在不知道该怎么形容好，请有条件者速试这一绝配；3、考虑下；4、电新全国热销，很多地方大告缺货，虽然一再追加印量，却仍旧供不应求，实在为难。如果刘读者买不到的话，可以考虑邮购；5、这个是必然的，去年风林也答应过大家，《电击收藏》免费出击；6、在前期风林已经做出“恢复天下一家”的决定，如果有意结交玩友，可来信来电，风林将安排版面陆续刊载。现在半月刊，见刊率可是很高的！

999.95美元创造的打机最高配置！

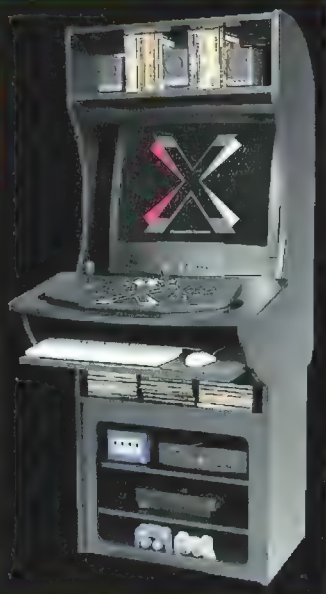
配备摇杆、专用游戏监视器、顶级线材，容纳PS2、GC、XBOX、PC全部平台，统吃！

这东西，我们也只有看看的份儿了。1000美金的价格不得不令人肝儿颤，这价钱够买台HDTV的了，却要买这个大家伙？

将家用机完全改装为街机，这样的设备并不算创新，国内早就有玩家自行购买了小型的街机箱体改装过了（小型箱体价格低廉，数百元就可搞定）。还记得早先很想自己搞个箱体在家练习格斗，虽然现在也没能实现……

奢望是不必了，那我们该如何提高打机的效果？→

目前国外厂商有在国内推出HDTV的只有PANASONIC。而这台唯一的HDTV就是目前国内所能买到的最好的游戏显示设备——松下GIGAP700！！我之所以说它最好是因为它为4：3（目前90%的游戏是4：3）；具有数字逐行扫描（把模拟NTSC信号进行数字重组后逐行显示）；具有8倍精密显像（2倍水平密度×2倍垂直密度×2倍灰度）。其DRC8倍精密显像对于游戏画面具有很好的强化效果——比如说我用PS2接分量输入640×480i的隔行信号，经过逐行和DRC8倍精密处理就能输出1280×480p的逐行信号！效果不言而喻。端子是目前国内最多的，1组隔行分量可接PS2；1组逐行分量可接NGC；1组BNC（对应XBOX的HDTV适配器，厦华没有，它接HDTV信号用的是一组XGA端子）或USB可接XBOX。一台电视把3台游戏机的最高输出端子全接了，酷！（提供/PS3）





《电软》所有的小编们，要知道你们编辑的书是给广大玩家的。而且《电软》对中国电竞前进起了不小的作用，它是同类书刊中的开拓者、佼佼者。所以，我写了这封信。

我觉得，像“名人对决”、“业界名人访谈”这些栏目可以不登，因为它们和玩游戏毫无关系。当然，不是说全不要。可以适当介绍一下那些人制作什么游戏之类的，大家了解一下，以免打游戏太死板了，除了游戏什么都不知道。像古人说的：“读死书”。

在大家讨论、发言与游戏有关的话题时，小编们自己的感情要克制一下，像“编辑点评”里。但不是说绝对不能有，因为小编们也是人哪，人哪有十全十美？

最近听说风林兄信不多、登不了那么多。风林君可考虑不能登出的信的人，哦，应该是玩家。玩家的名字登在家中，申明：以下玩家信已收到，已浏览，但版面有限，无法刊登，请谅解。

——云南 黄旭

每个人的看法不一定全对，也包括风林自己。在内。名人访谈之类的内容我认为还是有必要让玩家适当读一读的，特别是一些业界名流的对谈，内容确实有很多值得我们深思之处。看访谈并不是看热闹、看名家嘴口水而已。就像听歌，听就好了，还逼得什么星，看得什么花边新闻？而恰恰是在这花边新闻中，提供给了我们很多津

津乐道的话题。访谈内容的量我们会适当控制，不会很多，对于喜欢的人是个乐儿，不喜欢的人也不会有损失。

至于您最后提到的建议很多读者也提过，但不知您有没有想过，仅仅是刊登简单的一句“XX，您的信已收到”，商家这5页其他什么都不刊登也不够地方放，您能是安澜关族的家整整5页全是密密麻麻的“XX，您的信已收到”吗？

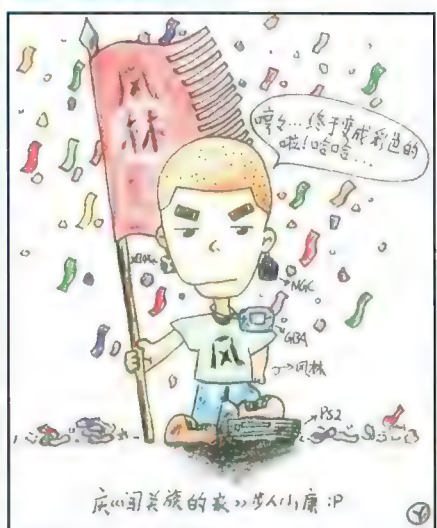
我是一个“三栖人”，酷爱漫画、动画、游戏。虽说是酷爱游戏但我家里没GB更别说是PS2或电脑了，所以我只能冒着写800字检讨的危险去网吧玩“魔力”顺便查找一些游戏（大多为CG）画面，比如我最喜欢的《王国之心》片头动画虽然我只看了不到20秒钟。所以我拜托风林，把《王国之心》的片头动画收录到光盘上行吗？

最近似乎成了改版后赠品问题的大论坛了，我也来参一脚吧。老实说，为众小福利益着想想海报是最好的，为读者着想嘛……嘿嘿，当然是送音乐CD啦（MTV更好）。你们说的找不着原声带，网上是可以查到的，只要有足够的耐心，小费以及做好失败的准备就行了，呵呵呵……我是不是很毒啊！

——广西 风翔天

那个……那个……那个“王国之心”的动画《电软》早就收录过了啊！

游戏的音乐以后会经常送出的，而且挑选的一定会是最新上市的音乐大作，喜欢游戏音乐的玩家就一定要留意我们的广告了。



此时此刻 加班度过
敬请期待近期电软最强冲击

闪电短语

●黑色细胞可是标准的2D啊。GBA毕竟不同于家用机，处理大量的多边形是不可能的，所以过分期待GBA的3D游戏是不现实的。前段时间，GBA上有几款游戏确实带给了我们一些惊喜，证明GBA胜任3D是可以的，但却不能过于复杂，像“V拉力5”那样做得就比较聪明了。




现在我的记忆卡又可用了。请风林把这个消息在家中登出。给和我有

●看到杂志近期的某些栏目的专业化和平凡化(就是没意思),不免有些担心,打机的人大多集中在哪一层,说学生没人反对吧,他们玩游戏图个什么,图个爽快,图个快活,但也有已工作的,因此怎样处理好各个栏目,既能保持“高龄”玩家,又能像过去一样有新的小玩家进来,就成了个大问题。贵刊现在办的是不错,但那只是对那些高龄玩家而言,他们能找到他们需要的东西,他们能继续购买,而没钱没机的玩家呢,杂志不是专办给有新主机的人看的,几年前买电软的人很多吧,没ps的人也不少啊,为什么又有那么多人购买呢?因为即使没主机,也有许多搞笑的栏目促使

“哎，不是索尼靠卖硬件并不赚钱，而是靠卖软件来赢利吗？”。呵呵！那是在日本和欧美市场，而索尼早就从这个市场中赚足了钱。

天好冷……



王清 著

次翻书时曾见到这么一段话：
“对于过分迷信维他命的人来说，
加拿大纳斯科皮人的话值得深思：

为了进一步, 估计基本方程的
“有效系数” (上卷)



↑DC、PS，应该还是目前国内大多数玩家的标准配备。尽管今后电软将会以新主机为主，但为这些玩家推荐游戏仍是责无旁贷。

■随着PS2、XB的中文游戏陆续推出(PS2“宿命2”中文版2003年春、XB“HALO”中文版已经推出),软件厂商已经越来越重视中文游戏市场。据传闻,明年将会有大量中文游戏推出,其中包括FF等著名RPG大作。不过此消息还未经过证实。

斩草容易除根难

文/陈卓

“PS2降临中国？”“不！”“索尼要发了？”“不！”“为什么？”“因为斩草容易除根难！”这是前几天一位玩友和我的谈话，在聊到PS2的销量问题时，梦想打回了老家，使他无法想象索尼的野心。PS2在中国并非新鲜事，只是在美国绝大多数的玩家面前PS2就是一只展翅高飞的凤凰，我们渴望得到她，这不，索尼骑着她来了不，是将要来了，还没有来，为什么没有来，难道索尼不了解中国？的确，中国有许多世界之最，好的也有，坏的也不少，就拿IT行业来说，索尼具有先进的技术以及规模巨大的地下D版生产线，因为没有新发明，所以索尼在日本还是绰绰有余的，这些野草犹如长江上，洪水不枯，它们——（好像不太恰当）的生长着，即使有核战争的烈火也只是让这些野草提个精神，多注意点，然后就被春风吹又生了。

前些日子听报道说索尼的高层人士曾亲自暗访过我们几个城市的游戏玩家，也不不知道他们认出他们没有，顿时让偶也紧张起来，心想自己这边有没有事呀？可回头想想：索尼既然要放火，怎么不来个一光政策呢？（烧光）或许这只是一次试探？索尼乃智者，他不会不了解中国现在国民的经济生活水平，更不会不了解国民的购买习性，不知多久不知道这样一个等式：日本人买正（日本货），如果太多知道那就没有理由把中国D版市场彻底打掉，先不说索尼有没有一台庞大的喷火器，而是索尼向来不会为他人做嫁衣裳。

中国游戏市场庞大，但是缺乏管理，这是我国游戏人之多，才吸引别人来注意，打击盗版是一项长期而又艰巨的任务，其困难程度可想而知，希望我有生之年可以看到那胜利的一天，那时在再输的有PS2的玩家想必是少之又少。

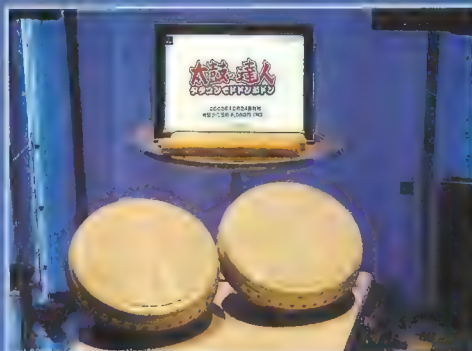
赔一台，中国市场看似很大，却是小的可怜，行货不会带动软件，反而带动了直读的销量，真是可悲呀！

又过了几天，那位玩友又来找我，他说：“我真想好想买到行货的PS2呀！你说我是不是在做梦？”我说：“这不是梦，或许到了PS2也像现在的一样，行货有行货的烦恼，索尼这是会考虑的。”

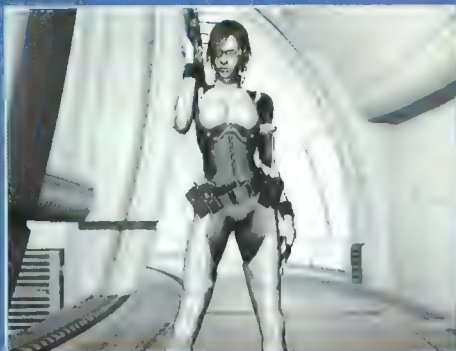
因为中国市场真的很“大”，我们等的只有时间。



行货PS2终于出现在我们的游戏市场中



“太鼓达人”，索尼的销量真厉害，这款游戏今年真令人意外的成绩了。游戏的好玩不需多说，7800日元带鼓，和风味，打鼓是乐趣，更是无与伦比。买这个东西回家过节绝对是再好不过。目前该游戏在日本的人气绝大，NAMCO强。



“P.N.03”将成为刚刚公布的CAPCOM五款力作中首先发售的作品，发售日锁定3月27日。随后的其他几部作品也将陆续推出。据悉，CAPCOM目前有几款神秘GC作品已在开发中，具体名单将在近期发表，发完关

给你写信时已是12：20分了，听着清新的《波波罗依斯·初次的冒险》，我有点想法，特别是看了最近一期(102期)的王俊生的《动荡的马年》。以前也许是偏见，我一向认为任天堂第一，无敌，但在大量事实下我只能承认，索尼很会经营，微软很会砸钱。先不说PS2的那么多型号是出于什么目的而设计的，光是海洋蓝，纯白这些限定PS2就让人联想到骗钱，与之相反，微软的199美元买台XB加正版游戏使人联想到的只是可怜二字，而任天堂呢？GC的强大我也知道，但总不知什么原因被人当玩具，很多游戏厂商也不把GC做为目标，如《合金装》、《DQ》，现在ENIX又与SQUARE合并，王大哥的那句“毫无疑问的，SE所制作的80%的游戏，包括DQ还有FF，都将只会出现在PS2主机上。”让我彻底对任天堂失去信心，除非SQUARE·ENIX像现在的SQUARE一样表面上受SONY控制，暗中又与任天堂合作，否则，我对家用机要失去信心了(隐居三年后看谁占主流就买谁)，GC的造型小巧，机能又强，如果任天堂能善于把握时机，SE合并这种事将会让任天堂重新达到FC、SFC时代的辉煌……风林大哥，您是明眼人，而且看样子您也挺喜欢GC，请问您对现在形势的看法如何？

——江苏 许自强

踏实游戏，用心交流，岂不快哉？想多无碍。SE不也为GBA做了DQM新作吗？而且传闻SE将会有更多平台的游戏……该是谁的就是谁的，像DQ8，根本就没什么幻想，总不能让厂商都跟

CAPCOM那样为了追求高境界而放弃眼前的利益吧？

看看这次年末商战，又是任天堂大卖特卖，硬件、软件全面开红。GBA：前期风林预测的口袋销量看来太低了，距结尾前两版本的销量已经逼近300万大关，照此势头400万也不是奢望啊！不过搞得其他GBA游戏就比较惨了，曾经创下60万本记录的《洛克人EXE》的第三集目前累计销量12万本，如果想达到前作的成就，看来还要看后劲了，希望口袋能够也为其他厂商留点活路吧(笑)。GC：虽然12月有了ZELDA的杀阵，但好像却被《马里奥聚会4》抢了功，前者12月内累计销量54万，下月有望赶超“阳光马里奥”70万本的成绩，后者在圣诞前后销量疯狂反弹，周销量10万(累计55万)，打破N64前作的纪录几乎是肯定了，两大硬件的周销量已经卖到疯狂，GBA周间30万部，GC周间7万达成。

其实，即便任天堂没有GBA，单靠GC的软硬件销量，活得也不错(笑)。

真不好意思，一不小心破了百万



作为电软的一贯支持者，在下提几个建议：

一、其实电软可以办得更好，成本问题不必考虑太多，只要追求更高质量，就算不烧钱，“老子还敢再买”，而且还会一直买下去；二、“东游记”这种初级日语教程对很多玩日语游戏却不认识日文的朋友们大有好处，最好能一直办下去；三、这一期的错别字不少哟（唉，我这种文科生就喜欢咬文嚼字），下期希望能好一点儿。四、可以推出一些经典旧作回顾的栏目，每一期来上一两个，我想这种栏目应该会有不少玩友支持的。

小弟还有一事相求，不知编辑大哥们有没有听过一款叫《拥抱季节》的游戏？或是《Double Cast》呢？就是SCE在98年6、7月份发售的PS上的动画AVG2枚组。小弟跑了诸多城市，居然连个影子也没见着，只入手一盘《拥抱季节》的音乐CD（残念……）如大哥们知道该系列游戏之下落，劳烦告诉小弟一声。不管正版D版，耗多少铁都无甚要紧。小弟在此先谢啦！

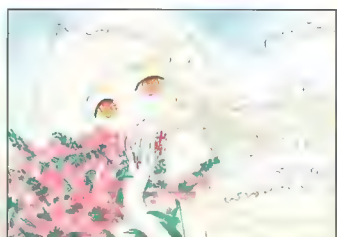
——福建M·ZERO

1、说得在理，不过风林倒是觉得能给读者更多实惠是件好事；2、《东游记》栏目“洗心革面”，不过还是存在着一些不足，我们正在努力改进，希望大家能够支持，我们会一直办下去的；3、作半月，编辑几位都忙晕了头……

剧场系列人缘很好啊，可惜风林只喜欢其中的“雪割之花”（好像评价并不高？）。现在找起来恐怕确实困难，即便是正版。

强烈召唤高人恶搞涂鸦&四格&漫画真人秀

「和平年代」广西 梁城
这两位吃得是什么？烤白薯还是烤鱼？另外八神手上的火力应该不是普通的火焰吧？颜色看上去倒像是煤气罐爆炸。这样也烤得食物，也够佩服作者想象力了，京穿跟拉板，庵穿木展，不知道他们走路会是什么样子。



[?] 湖北 汪俊俊

上面这幅画风格看不大出来是什么游戏中的女主角，作者也没有写。左边这幅是“凌波丽幻想小魔女”？不知道老资格玩家是否还记得当年人气很高的“棉花小魔女”？风格最喜欢SS版续作，至今也记得第一关BOSS岩石怪，还有那些喷射于空中的水晶。

[想] 福建 林景三



赞

「不知火与玫瑰」黑龙江 吴玉



「春丽」安徽 何勇

左边是性感女神舞，把这人到中年的春丽大姐摆在旁边会不会不合适？倒不是比较，从两幅画的构图上来联想的话，春丽这一姿势还真的有点叫板的意思呢！虽然游戏已经实现了两大格斗女皇的对决，但要比肩美貌的话，风格就不敢妄下结论了。

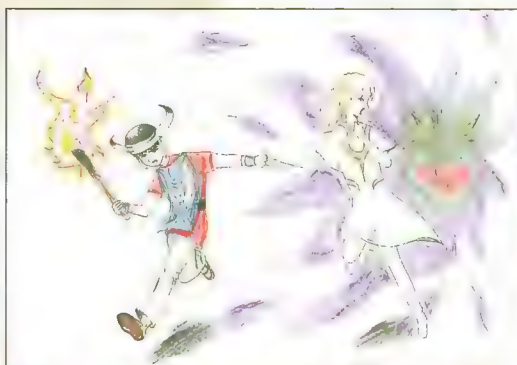
这位无人不晓的超级美女风格就不需多说什么了。若大的身材就近年来看，舞称第二就没人敢称第一了。个人预计强力挑战者会在DOA中出现（笑）。

红色的“天诛叁”宣传画。近一段时间忍者游戏层出不穷，虽然在游戏素质上都各有特色，但论起忍者游戏的“正根儿”，恐怕玩家还要等“天诛”才算圆满。“忍Shinobi”很遗憾的只打到4A就被迫停工了，不知道更要花时间练习的“天诛”会不会也沦落如此。这次的最新作，在最新令人指摘的画面上做出了大幅度的强化，令人绝对满意。随着发售日4月的临近，希望还能给我们更多惊喜。



血腥

如果要恶搞PS2上最让人难忘的画面的话，ICO无论如何也会排在前列，这不仅仅是风格个人的想法，除了流程过短令人意犹未尽外，这款游戏真的是太棒了。一直惦记着续作的消息，虽然的C位老早就公布了告示宣布开发中，但却几乎没有开发画面放出，让人心焦。



「ICO」北京 张楠



「街头霸王」北京 肖杨



「红」不明



「最终幻想」北京 曾实



「投手八神」山东 赵阳

大墙画廊

vol.72



XBOX网络套件，应该是最强的家用机在线系统了，不过却因为交友方式而惹坏本人……



享受次世代原汁原味的游戏!

电玩新势力DVD

■定价:10.00元 2003年1月3日出版



国内最畅销游戏光盘杂志。传统九大栏目,本期O为《总帅的高达名曲世界》

电玩新势力第16辑

■定价8.80元(双光盘) 1月5日出版

电子游戏软件

GBA主机介绍及周边产品·GBA历史·2002年以来50部GBA经典游戏攻略GBA玩家必备手册

GBA专辑 大16开

GBA专辑

电子游戏软件增刊·大16开116面全彩

■超值定价12.00元 2003年1月15日出版



●20首游戏MTV, 曲曲经典●中外文歌词对照, 附赠精美海报●第三次印刷, 高烧不退! 犹豫一时, 后悔一世!

电玩新势力金版MTV

■定价6.80元 已出版



上千款高达模型、军事模型及游戏人物手办。附赠VCD光盘收录高达数款游戏精彩CG, 迫力满分。高达迷必备。

电子游戏软件2002增刊

■定价18.00元 已出版



400页以上80万字大容量, 时代纪录, 合订本中硕果仅存。其余各年度合订本已全部售完。

电软2000年合订(上)

■定价28.00元 少量库存

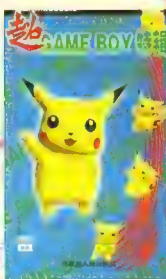
20世纪GB全书(上、下册)

640面超大容量, 20世纪掌机进程全记录。近千部GB游戏简介, 几十部经典游戏攻略, 玩家必备工具书。

超值定价: 23.00元 已出版

超值定价: 15.00元 已出版

略大作, 持久生命力。游戏及十余部GB经典游戏攻略。游戏特辑, 介绍上百部新游戏。《全书》之后, 新世纪GB



超GAME BOY特辑

电玩新势力

第10、11、13期(双光盘10.00元/期)。第12期(单光盘6.80元/期)。第15、16期(双光盘8.80元)。其余各期已售完。

电子游戏软件

2002年第2、4、7、8、9、10、11、12期有售, 每册定价8.40元。

2003年半月刊, 每期8.40元(2003年第1期已售完)

游戏批评

第3、5、7、8、9、10、11、12、14、15、16、17辑有售, 每册6.50元。

2003年改为双月出版, 每辑6.50元

邮购地址: 北京6129信箱 发行部(请勿写私人收款) 邮编: 100061 联系电话: 010-64472177 邮资免取

国内第一盘正式出版的游戏欣赏DVD

全国热卖中
超值定价10元

更高的影像清晰度

影像清晰度由250线提升至500线
游戏画面纤毫毕现

更好的画质与音质

采用更为先进的MPEG-2压缩方案
亮度、色彩和音色都有质的提高

更大的容量

可以收录长达100分钟的影音资料
是VCD的近两倍

详细目录

1. SD高达G世纪NEO
2. 忍
3. 生化危机0
4. 幻魔鬼武者
5. 鬼武者2
6. 丛云
7. 死或生3
8. 决战2
9. 最终幻想X
10. 最终幻想XI
11. 樱大战4
12. Z.O.E
13. 王国之心
14. 机动战士高达
15. 吉翁最前线
16. 铁拳TT
17. 宿命传说2
18. 死或生沙滩排球

电新DVD
玩 势力

邮购地址: 北京8129信箱 发行部(请勿写私人收款)
邮编: 100061 联系电话: 010-64472177

电软增刊·GBA专辑

惊艳大16开160面全彩!!

狂喜定价
12元

与《电软》杂志一样大
好气派好厚道

出版日期1月15日

内容是普通
32开的两倍!

★ GBA主机及周边
★ GBA历史
★ 2002年以来50部大作

电子游戏软件

GBA专辑
大16开

GBA
普通32开



邮购地址:北京6129信箱 发行部(请勿写私人收款)
邮编:100061 联系电话:010-64472177

有看又有听!

~~原价10元~~

2003年的“点心”更实惠更可口
全彩杂志+VCD+CD+硬壳包装

特价 8.8元

1月5日发行

别忘了, 不后悔

精彩纷呈的第一手游戏资讯!! 火爆刺激的绝妙视听享受!!

Game New Power

电玩新势力

A盘

九大特色影像栏目

精彩纷呈
都是你所期待的

双光盘视听满载!!

最终幻想X-2

塞尔达传说

铁甲飞龙ORTA

B盘

总帅高达经典名曲收藏

高达名曲一网打尽
热血震撼百听不厌

详细曲目

- ◆ JUST COMMUNICATION
- ◆ RHYTHM EMOTION
- ◆ WHITE REFLECTION
- ◆ LAST IMPERSSION
- ◆ MIND EDUCATION
- ◆ 永远にアムロ
- ◆ いつか空に届いて
- ◆ 悪い記憶
- ◆ FLYING IN THE SKY
- ◆ 君を見つめて
- ◆ ETERNAL WIND
- ◆ STAND UP TO THE VICTORY
- ◆ DON'T STOP, CARRY ON
- ◆ 嵐の中で輝いて

VOL.16

特别定价

8.8元

最终幻想的
历史(三)

GBA特辑

世界传说——换装迷宫2
风之克罗诺亚——星之徽章

CG漫光图

无尽沙加

SD高达G世纪NEO

新品滑翔机

BREAKER

斑鸠 GC

幻侠JOE

攻略冒险岛

真·鬼武者诞生

格斗竞技场

VF4进化版新技讲解

邮购地址: 北京6129信箱 发行部(请勿写私人收款) 邮编: 100061 联系电话: 010-64472177

重慶研究

下期电击收录

你只要体验一次……

- 游戏: Gungriffon Blaze
- 机种: Playstation2
- 版面: Greece (里)
- 难易度: HELL地狱
- 机体: 国产13式装甲步行车
- 配置: APG+FPUF+AAF



↑心脏不好者慎重, 有心无力者免谈。



↑用F11杀第一架S-Panther时未命中



↑立定恣以APG击破其动态, 手要狠、准。



↑主战坦克在后方警戒的ADATS



↑杀后部MEM时只一弹药力 -Pan



↑使用经过F改强化的MG迎杀小坦克。



↑10 07 KEM发射, 坦克竟可一击杀二。



↑回降地移动, 这样是第二波攻击。



↑13式MG精度很低, 注意定位和放量。



↑9分时, 站位, 索杀E向或SE向三机。



↑杀S-Pan后, 速向北坡2号僚机移动。



↑诱导猎物, 时MEM也, 可种数15秒。



↑0分起, 驼鸟来。导弹 新贡交替杀。



↑APG必打横高量, 全凭感觉, 无他。



↑KEM来杀驼鸟, 当以KEM、APG秒杀。



↑此时APG原量也用力的过倍。



↑秒杀也 早感知和早杀也。



↑此时MEM打光 换APG生扛到底。



↑下北坡, 到桥下补给, 武直一律无视。



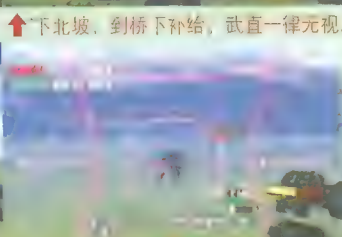
↑可酌情杀小坦克, 注意自机血量。



↑此为后一波的驼鸟, 早感知。

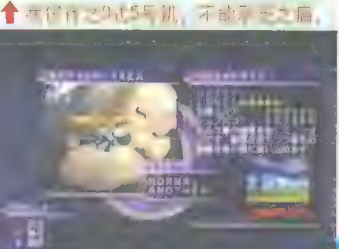
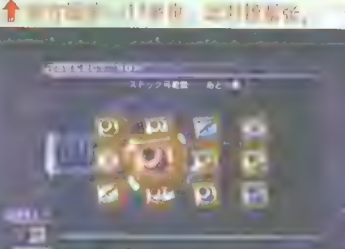
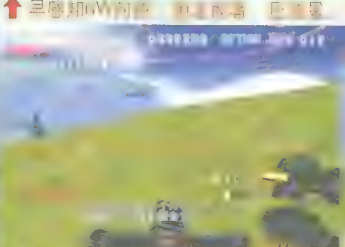
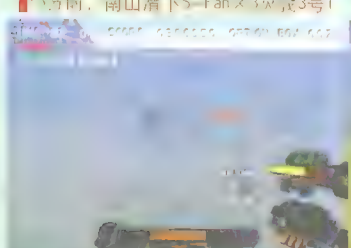


↑KEM压雀里平射, 未中, 僚机抢功



↑杀9分和5.30高机动的站位即此!!!!

斗 战 胜 13 途 屏 之 能 震 是 高 版 章



↑ 5GB 嚴准量最易易的 天, 地 ↑ 護板地 新日, 列 后, 皮, 尼, 少, 又 ↑ 中, 社, 保, 險, 壽, 險 至, 星, 紅, 配, 什, 干, 紅, 武 ↑ 13 武, 里, 地, 派, 第, 一, 援, 護, 官, 万, 承, 以

GGB这款游戏，极其打击玩家的自信心。希望我国实力派玩家挑战之，并向天语汇报。

铁杆合作组: K1

合金弹头4

中国街机高打心得(文中以4级难度为准)

Final Mission

第一封锁线

有点类似于前作中的水下模式或者横版射击模式,但是由于受绳索限制,左右移动非常缓慢,所以在躲避敌人攻击时一定要注意这一点。下降过程中,通道两侧的敌人还算比较容易处理,但是从上方降下的伞兵就很难对付了,如果想较轻松通过这里的话建议选用C枪,其它武器等其消失再下降即可。如果要争分的话,除了所有的伞兵都要用刀砍死外,两侧的杂兵也要能砍则砍。

第二封锁线

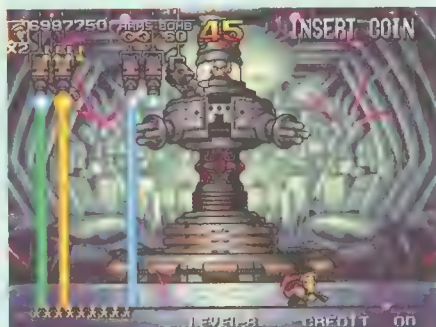
前进不远就会出现AI激光眼,建议引出之前一边快速点手枪一边慢慢前移将之引出击毁,否则等右面持盾兵出现就会挡住玩家的攻击。击毁AI激光眼后再慢慢用刀料理持盾兵。从这里开始会出现一种蓝衣特种兵,除了会普通杂兵的一切攻击方式外,还会从背后抽出机枪攻击。如果这些特种兵从下坡处冲上来跳跃出刀攻击的话,玩家可以用前冲出刀或者蹲下出刀来“对空”。

第三封锁线

由于版面切换存在无敌时间,所以出来后可以不理睬炮兵的攻击先站在原地消灭正前方的敌人,注意无敌时间内仅可以抵挡两炮。之后高处的迫击炮兵尽量用剩余的H枪扫干净,在远距离消灭01坦克后跳上高台对着高处一个圆形突起物开枪可打下一颗宝石。画面左端出现10坦克同



时左右两端出现不少持盾兵,玩家可以在右端挡住右端出现的持盾兵并用刀慢慢砍盾牌,左侧的持盾兵只要算准并调节好自己的间隔距离他就不会逼近也砍不到玩家了,这个距离大概是持盾兵出刀后刚好砍不到玩家的距离。至于坦克发出的追踪弹,当靠近时只要垂直跳一下并向下一枪即可。右端的持盾兵砍光后左侧开始同时出现两个持盾兵,能否将他们所有的盾牌全都用刀砍掉就绝对要看自己的技术了。坦克被击毁后,手持基因枪并随身携带内有基因药水的注射器总想把玩家变成猩猩但却总是用注射器自己扎自己,结果变成让玩家能加2000分的猩猩的科学家再次登场(K1: 喝口茶……)。



第四封锁线

下坡部分不难,第一架摄像机枪先跳跃击毁,然后可以用刀砍光所有下坡路上的持盾兵的盾牌与特种兵,难就难在快到平地的部分,切记千万不要着急向下冲,要慢慢地走,引出一打一点。第二架摄像机枪可以利用坡面高度跳跃击毁,为了干掉第三台高处的摄像机枪所以第一个箱子先不要击毁,至于箱子后的AI激光眼要等其移到箱子上并移过来时自己紧贴箱子向上开枪击毁。箱子后迫击炮兵的攻击则只好先躲一躲了。

第五封锁线

难点就在于前后两辆高颈战车夹击的同时还有杂兵凑热闹,想争分的话就先把所有杂兵都砍死最后再对付两辆高颈战车,但是在滚雷



之间跳来跳去的同时还要刀砍杂兵难度实在很大。保险的方法就是先尽快集中击毁一辆高颈战车。不过如果变成猩猩过这里的话则根本没有难度,猩猩只要吊在铁架上就基本不会有危险。这个场景背景上的三个电脑屏幕上可以打下隐藏积分与人质。

第六封锁线

开始出现的三名科学家(K1: 我以诸诺恩之名发誓这里有三名科学家)至少可以把两人变成猩猩。将火箭战车引出一点后击毁,在火箭战车被击毁但还没有完全爆炸时迅速前进拉满屏幕,这样可以在没有火箭战车的情况下引出本来应该与战车一起出现的杂兵,从而避免用机枪打战车的同时也打死这些杂兵,全都用刀砍死可以多挣点分。之后的下坡路段后会出现大量杂兵,用刀封住最左端的同时用枪来封锁从绳索上下来的特种兵。不过如果是LV8的话,可以等从绳索上下来的特种兵冲上来再用刀“对空”。

第七封锁线

先蹲下对付打头的88坦克,干掉后要一边开枪一边前冲以便快速击毁后面的AI激光眼,接下L枪后马上蹲下对付前后两辆88坦克,尤其要注意画面左端还会出现特种兵,一定要在他蹲下开枪或者扔出滚雷前消灭他。这里还会出现扛着火筒的莫丁元帅,可是攻击后才发现只不过是机械人,对付他只要蹲下他就无可奈何,当把他的脑袋打掉后他会自爆所以不要靠近,掉在地上的脑袋就相当于是个地雷,蹲下开枪打爆即可。注意保留L枪,过了这里应该还剩下100发左右。

第八封锁线

先将持盾兵身后的步兵与迫击炮兵用手雷炸死,然后再用刀慢慢伺候持盾兵,如果用燃烧瓶的话则有些困难,需要先将持盾兵与他们拉开一段距离才行。利用摇把摇合金弹头坦克,前进到第一个下坡地段被01坦克挡住去路,这

一个01坦克击毁后会出现本任务里唯一的徽章牌，所以能否得到METALISH级勋章就只有这一次机会。首先把01坦克周围的杂兵消灭干净然后再干掉01坦克，徽章牌出现后先不要取得，用坦克机枪把左上方出现的高颈战车击毁，然后跳出坦克取得徽章牌并迅速用剩下的L枪攻击之后的50坦克，由于有取得徽章牌的无敌时间所以可以不用理会坦克身后步枪兵的子弹，击毁50坦克后要放弃合金弹头坦克迅速前去攻击下坡处的88坦克，再砍死一两个杂兵即可获得METALISH级别勋章（K1：如果是LV8的话就不用冒险扔合金弹头坦克了，只要取得徽章牌后用L将高颈战车与随后的50坦克干掉就能将勋章等级提升至METALISH）。之后的战斗虽然没有乘物但也不是很难，只要注意不要走得太快与尽量节省H枪的子弹尽快消灭高处漂浮的木板上的杂兵即可。最后还会有三个机械莫丁，只要小心应付也没什么问题。解决完机械莫丁后前进时不要开枪，如果大富豪是在空中漂浮的木板上则需要踩着炸药桶去救，万一打炸了炸药桶可就只有干瞪眼的份了。



最终封锁线

与光头将军意料之中的一战，就连场地的地形都与以前没两样，打法也和以前一样所以就不多说了。与以前相比光头将军的近身攻击范围加大，所以无法与其近身战，但除非贴得特别近否则他的子弹带没有杀伤力，只不过是会把玩家击飞并打掉手中武器。打败他一次后才发现这也是一个机械人，之后虽然机械人的速度稍微加快，但其它方面却没什么变化，所以还是用老战术就能轻易获胜。

Final Boss: 超级电脑 共分三部分击破

第一部分

一开始站立不动即可躲过小追踪弹，如果出现蓝色追踪弹则不要放过，击毁后可以补充H枪的弹药。BOSS放出电球时，只要站在画面最左端或者稍靠近BOSS但其机械手臂刚刚碰不到的

地方（K1：差不多也是发射电球的炮口正下方）即为死角。最后的光圈攻击由于移动轨迹完全固定（LV4时会放出4个光圈，LV5以上则是6个），只要记熟了也就没什么威胁了，如果弹药充足的话完全可以在出现光圈攻击前解决掉这部分，所以这BOSS也就不过是块废铁。

第二部分

除去BOSS放出的那些小飞行器的攻击外，其余的攻击方式则是完全的模式化，所以小飞行器出现后应在第一时间全灭之，这些小飞行器击毁后有可能留下C枪或者手雷。BOSS的机炮子弹可用蹲下钻行的方法躲避，也可以在画面最右端跳跃躲避，但是LV5以上的话则只能采用前者方法。由于是模式化攻击，所以就算加上电锯这BOSS也就不过是块废铁。



第三部分

只有五种完全模式化的攻击方式，了解并掌握应付的方法后这BOSS也就不过是一块稍大点的废铁。

1、发射出大量可以在屏幕四周反弹的激光弹，这些激光弹在反弹的瞬间没有杀伤力，因此可以利用这一点先到画面两端等待，待发射出来后立刻判断出哪股激光弹会在地面上形成大于90度的反弹角并判断出反弹位置，然后站上去即可，这个位置大约也是发射器的正下方，待躲过一次后（LV5以上则要两次）再马上移动到画面中央即安全。这个折射点虽然安全，但是千万注意不要站偏了。

2、六道激光四直两斜限制玩家的活动空间，这里一定要选择躲在四道垂直激光之间或者两道斜激光之间，然后再跳跃躲避之后的全屏光圈攻击。千万不要躲在屏幕中间垂直激光与斜激光之间，否则只有死路一条。在两道斜激光之间斜跳并且还要落回原地，操作上需要一定技巧。

3、地下冒出小型机器人攻击，只要手枪点得快些就很容易在它们作出攻击前全灭它们，它们被击毁后有可能留下H、L、C或者手雷，所以这些小机器人充其量也只能算是来送武器的。

4、水平激光下压攻击，由于持续时间长所以需要玩家长时间集中精神才行，判断稍有

失误就会损命，还算是稍微有点难度的攻击方式。通常来讲如果激光发射器下降过程中激光发得早，则需要蹲下躲避；如果降到了一人高的位置还没有发射，则需要跳跃躲避。也有极个别发射器要么根本不发射、要么降至较低高度才发射但仍要蹲下躲避，这样来引诱玩家跳跃导致损命。不过只要多练习几次就不会再



上当，因为这类发射器的出现位置与其它发射器的位置关系永远是固定的。

5、巨大的激光发射器，在反弹激光弹攻击完后会根据玩家的位置出现在玩家正上方向下垂直发射巨大激光柱（K1：又是从X的FINAL BOSS上拆下来的……），基本上没什么威胁，主要作用不过是限制玩家的活动空间。另外这种攻击方式只有在BOSS受创到一定程度后才出现，换句话说一旦见到这个激光柱，就意味着快要见到结局了。

最后值得一提的是，难度为LV5以上时BOSS有可能在某些攻击中加入另一种的攻击方式，形成复合式攻击，比如在全屏反弹激光弹的持续时间内或者出现小型机器人时加入其它的攻击方式，需小心应付。

胜利大逃亡——脱出路线上每个箱子上方都可以打下隐藏分数，在最后一个箱子上可以打下三名入质，所以要尽快跳上这箱子向上开枪。成功脱出则是一种结局，被爆炸卷进去的话则是另一种结局。

过关结算

可救出人质12人（GREAT）、勋章级别最高、过关奖金76万，总分约可达到680万分左右。LV8难度下向800万挑战！

后记

终于完成了这次的攻略研究连载，K1在此感谢各位读者能耐心看完本人拙作。作为向来以高难度著称的MS系列动作射击游戏，虽然这次MS4的总体难度比前作有所下降，但仍然不失是一部很难得的街机动作射击游戏，所以还是很值得一玩的。由于篇幅所限或者也许还有本人未知的技巧或隐藏秘密没有写出来，如各位高打有心探讨，请在<http://tms.fc5.net/>合金弹头专题网站不吝赐教。

科普之声

天语：今回先登几个病例，各方高手如果有什么指教请一定与编者联系。投稿大欢迎！

责编声明

本栏目加大了硬件介绍的力度，虽然得到了大家的好评，但近来却出现没有什么好料向大家汇报的窘态。希望大家踊跃投稿。下一期，将会是有关FTP建立的内容，如此就能大大扩展“科普园地”的内容了。



PS2不读CD格式的碟了

我的ps2的光头曾出过一次问题，被店里的老板判了死刑。后来我看了电软上的一篇关于ps2光头清理的文章，就自己动手，居然修好了。从那以后我就对关于ps2光头的文章特别感兴趣。有一次我看了一篇关于调整光头输出功率的文章，说如果ps2只能读cd碟而读不出dvd碟或者只能读dvd碟而读不出cd碟，则可以调整控制输出功率的电阻。我的正是只能读dvd碟而读不出cd碟，而且当时我又是处于对自己能力的信心爆棚的时候，没仔细看就动手了，把控制两种读盘方式的电阻都调了。结果悲剧发生了，现在我的ps2连我的正版的ff10也读不出来了，唯一能读出来的是ps2自带的那张盘（就是曾经用来飞盘的那张）。我怀疑是不是把光头烧掉了？我现在是处于对店里的老板极度不信任的状态，实在不想去店里修，你知不知到有什么这方面的网站或论坛？还有，我的ps2是10000型的，是不是想换个光头都没的换？

责编天师回复

看来还是应该到过硬的游戏店去修理。一般的，如果读CD困难，就可以想办法把机器斜过来或是立着读，总之，可能要引导若干次，直到它能读出来为止。再往后就一定要修了。

再来个不读正版的例子

龙哥你好。我的PS2是30000型的，今年4月购买。没改直读，买了4张原版，有太10、MGS2、GT3、鬼武者2。9月我改了直读花了350元，改完后玩盗版碟不错，很好用，就是原版碟不好，用三、四回才能读出来。我们这里专卖店的老板说是用盗版碟同心不圆，光头的光速不能垂直造成的。他说玩三天盗版碟再

可能是直读的原因。

内蒙古 杨旭

天语：原版不好读的情况比较少见，但也验证了龙哥当年提倡的“盗版更好读”的理念。如果很多D碟都能顺利读出来，说明直读和光头都没有事。个别的碟，比如一些D版的CD，因为保护不当或是光盘变型，都有可能发生读取困难的事件，但这时应该先怀疑光盘而不是光头。当大量碟读取不能时，才考虑光头的事。

PS2的直读一般不会有问题，但身边也确实有“同样的D碟，这个机器能读，那个就不认”的事件。这时想办法换碟就是了。比如一个朋友买了机战IMPACT的“伪正版精装带说明”的D碟，可他的PS2就是不认。我让他去换了一张“粗糙劣制”DVD，反而读起来什么事都没有。

需要说明的只有一点，那就是大家在购买PS2时，一定要保证光头是“全新”的，这非常重要。否则你的PS2光头寿命必不长久。敝社的PS2真正地道，虽然光头不灵就去修，但因为底子好，到现在还非常顽强。而有的人的PS2刚买几个月就挑盘，这说明他的光头肯定是被动过。

激光束校正，并不绝对要用到传说中的“拿正版盘去校正D碟三天”，因为D的质量也未必极差。PS2光眼是可以调的，一般不能乱动。

大屏幕电视的解析力

现在的大电视的规格都会注明解像度多少线，但是这样才能享受到这种高画质？

其实，700线或500线的解像度都是在实验室里，用电视的检验图信号测得的，在电视机上的解像能力而言，影像管萤光点的细微度是解像度的关键，萤光点越细，才能呈现越细腻的画面。另一个因素就是电路上的信号处理能力，以目前的技术要解像出上千线的能力，绝对没有问题。

另一个重要的概念是，电视用检验图可以看到700线的信号，那不等于在家里你可以有700线的信号来源。以目前的家用设备（非发烧族）信号源，包括录像机、有线、无线的广播、影碟机、DVD等，依其



↑松下在25寸的电视上也加入了逐行扫描的功能。

用原版碟三天，光头的激光束能调正一点。龙哥他说的是不是真的？我说

输出的信号解像度如下：一般录像机约300线，广播节目约320线，影碟机约400线，S-VHS录像机约400线，DVD约480线。所以观看录像机及VCD是画面粒子最粗的一种信号源。

另外，录像机及VCD能呈现400线以上的解像度，并非是扫描线数增加所造成的效果，而是在影像的高频处理上特别好的原故，所以其与电视的连接也要用S端子；DVD号称500线解像度也一定要用色差端子连接才行。

关于厦华电视的最终回复

身边至少有三个朋友买了厦华HDTV，都是宽屏的。而早些时候，上海徐晶朋友因为纯平变频电视没能输出NGC的分量而感到奇怪。这里，借北京的一位游戏爱好者兼厦华用户打来的电话，天语把一些注意事项向大家汇报。



↑这就是上期的日立ALiS等离子。还有42及50的。

这位读者买了32寸的厦华HDTV，在购买此电视之前曾经观察过液晶彩电和其他一些设备，但最终他选择了厦华（跟天语推荐有关？笑）。他拥有全部游戏机，和所有的分量线（原装），在电话中他提出了几个问题，经过十多分钟的电话交谈，天语和他取得了一致的意见，那就是厦华牌电视确实非常适合玩游戏，而XBOX输出的也不是什么HDTV信号。

事情的缘起和上海徐晶遇到的情况是差不多的——将分量线接入厦华牌高端彩电之后，要么没画面，要么就是只能用“Y、CB、CR”端子输入——而拿XBOX来说，他的分量盒上却注明“请接入Y、PB、PR”!!!

经过北京这位朋友的解释，大家认定厦华HDTV“自动逐行”的强大功能导致了那种结果。除了数字电视机顶盒和其他一些专用设备，厦华HDTV的Y、PB、PR分量端子是不接受通常彩电标榜的那种“逐行分量”的——为什么？因为厦华会自动把隔行的信号比如PS2的分量线直接变成逐行的，对NGC、XBOX也一样——玩家必须把分量线（无论游戏是否对应“逐行”）接到厦华HDTV的Y、CB、CR上。

当你的电视是松下或是索尼，没准儿就可以把分量线根据游戏的“逐行”情况分别接入两种不同的分量端子。但厦华的Y、PB、PR只接受真正意义的数字信号。其他分量信号一律接入Y、CB、CR即可，电视会把信号自动变成逐行的，无论原始信号是隔行的还是逐行的，反正接进去全变成逐行。

北京这位朋友认为，厦华电视的效果“令人满意”，三大主机接分量线到厦华非常好。



“GBA是什么？”

看到这个问题，一年前的我会脱口而出：啥嘛？不就是游戏机吗？然而时至今日，这个问题我绝不会用上面的话语轻易答出，因为此时，GBA已不再是单纯的掌上游戏机，它以丰富的周边功能向人们展示着它的多媒体扩展性能，GBA代表着创新，GBA代表着多用途，而EZ-FLASH等烧录器则将GBA的性能发挥到极限（夸张？），因为它们使得众多GBA专用软件如READBOY、PICTUREBOY、MUSICPLAYER等有了用武之地，新出炉的“Xdict for Gba”更是把GBA的使用面扩展到学习领域（虽说以前斗13在介绍EZ-FLASH时提过用GBA学习，但严格地说来“Xdict for Gba”才算是开了用GBA学习的先河），看来GBA真是应了孔老夫子那句话：君子不器！

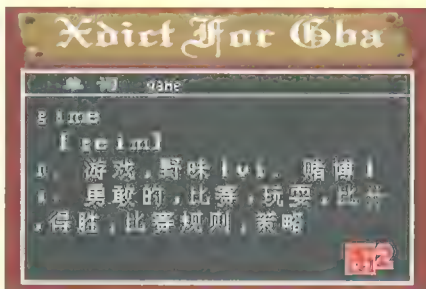
“Xdict for Gba”是一款电子词典软件，即你可以用它在GBA上查询英语单词的意义并识记，GBA的玩家多是在校学生，以前有些人总是说俺们不务正业，这下可以用“Xdict for Gba”来反驳他们了：瞧瞧，咱在学英语呢！实际上，“Xdict for Gba”是移植自Linux上的Xdict，作者oscar在他的主页上说道：“Xdict for Gba”是我在GBA上开发的第一个程序，它是一个GBA上的电子词典。之所以取名Xdict是因为它的词库是从一个Unix上的同名英汉词典来的。凑巧和“金山词霸”的可执行文件名相同，但它和金山词霸没有任何关系。

了解了“Xdict for Gba”的一些资料，下面让我们来学习它的使用，首先到oscar的主页 <http://gba.mdtea.com/> 去下载该软件，



掌机多媒体——用GBA学英语

解压缩后将其传进EZFLASH，在GBA上打开后可见到如图1的标题画面，按任意键继续，进入单词查询界面，按“START”准备输入单词，接下来的使用可能会让某些朋友恼火，因为GBA只有10个键，操作起来似乎很麻烦，然而“Xdict for Gba”颇聪明地采取了一种输入方法，请听我慢慢道来。请看图2下方的小键盘，



看见那块阴影区域了吗？其中有一个字母是蓝色，还有一个字母是红色，按GBA上的“A”键即选取蓝色字母，按“B”键则是选取红色字母，而后请用GBA的“上、下、左、右”十字键选取蓝色字母上下左右的字母，这么一来阴影区域中的8个字母就有了着落，那么剩下的4个呢？请别急，我们使用“上+左”、“上+右”、“下+左”、“下+右”的组合键来选取蓝色字母斜左，斜右的4个字母。10个字母都可以选了，但是键盘上可有好几十个字母耶，该怎么办？很简单：用“R”、“L”、“R+L”、“L+R”来移动阴影区域，这下不全都能选中吗？虽说讲起来显得很复杂，但是多使用几次你就能很快地适应，这都是让GBA给憋出来的办法，谁叫咱们买的是游戏机而不是PDA呢？

刚才介绍的是查询模式，输入一个单词后你可以按“START”进入浏览模式，即用“上”、“下”或“A”、“B”键上下翻动英语单词，而“SELECT”键则是“开启/隐藏”小键盘。

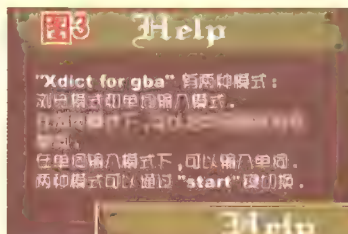
缺点也有不少

把弄了这个软件有好几天了，感觉它相当方便，例如可以把GBA代替文曲星使用，在课堂上使用老师大概不会说什么吧，但是偷着玩GAME被老师发现后可别来怪我，嘿嘿……而它的缺点也很突出：音标显示不正确，释义太简单，输入显示速度太慢，小键盘上的数字键用不着，软件界面过于简陋，所以在这里给oscar提几点建议：把词典的词源换成牛津等

（但是软件体积肯定会成倍增长，似乎很可怕……）；优化软件界面及速度；增加发音功能（似乎更不敢想象……）等等，呵呵，看到软件主页上的留言，大家对“Xdict for Gba”都很满意呢，oscar加油啊，希望大家能为大家献上更多的software for GBA！

PS：曾经的“电软五人组合”有否看见我们的PHOTO登上了电软？请与我联系，地址：重庆市开县中学高三（2）班 405400

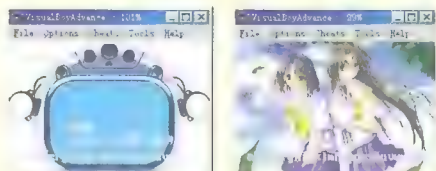
我很想你们，三班永远！三班万岁！



学外语软件最新情报

PS：一款名为WORDBOY的电子词典软件也很不错哟，可以支持换SKINS（如图），而且操作相当简便，它是GBA门户站——

<http://www.gbahome.com>的GBA开发小组成员HuangYZ制作的，该小组还有很多的原创GBA软件&游戏，而这网站也相当不错，GBA ROM更新速度在国内算是最快的，其他网站基本上都是由这里转过来的，每个游戏从0001—最新的0825都详细介绍过，还有贴图介绍，也提供GBA电子书，MP3，相册下载，说老实话，这网站真的很不错，现在我天天都泡在上面，对GBA开发感兴趣的朋友，一定要来逛逛哟。





英雄的克罗诺亚

——传说的星之徽章——

GUA	厂商: NAMCO	发售日: 2002.12.13
	类型: RPG	价格: 4800日元 其他: ——

■文/gokumine

游戏菜单

- 在地图画面按暂停键
- カスタマイズ——道具装备和使用的(按 R 键翻页)
- セーブ——存档
- チュートリアル——资料查看
- げんじゅうずかん——怪兽图鉴
- 游戏中按暂停键
- ゲームにもどる——继续游戏
- キーコンフィグ——按键调整
- パネルコンフィグ——菜单颜色调整
- セリフコンフィグ——角色台词开关
- 按选择键——装备粮食(用于回复体力),按 L 或 R 补给(要看您的按键如何调整了)



第一大关 プリガル

游戏一开始主人公在自己的家中,按照地图的虚线指示到达VISON1,开始游戏后,克罗诺亚有2种攻击,一种红色,一种蓝色,要对应敌人的HP颜色使用,到右下角得到第一个宝箱,在上边按任意键打开,过小桥,得到第二个宝箱后出村。进入调整菜单,调整克罗诺亚的装备和提升他的能力,选择中间的选项会继续游戏。

前往しらかは一丁目,在这里的村民口中收集情报后出来,往左边的月亮形建筑那里可以休息,往右边去VISON2,在村子中间和左上角分别各有一个宝箱,消灭完敌人,出村进

行调整,继续。在右边树丛里找到第一个宝箱,过小桥后有第二个宝箱,注意会飞行的敌人。出村调整后,继续来到第三处,出口大门旁有一个宝箱,左下角有第二个宝箱,左上角取得开门的钥匙。结束后得到武器剑——在バツ+3(攻击+3)。

前往あざみの广场,打听情报,左边的商店有 AG バツ+7(速度+7)和DFバツ+7(防御+7),不过很贵就是了,攒钱吧。前往VISON3。右下角有一个宝箱,左边的树丛中还有一个。进入另一画面,左上边的敌人有一定概率可以打出宝箱,右边快到

出口的地方有两个宝箱,钥匙在门下边的树丛里,小心密集的敌人。过关可以得到ヘンラコバツ(攻击+9、速度-3)。地图2,左侧小桥上会有宝箱,回来从右侧过桥,往上过桥后取宝箱,出村,接下来将迎接第一个指挥。3个超大型的敌人,不过很容易。

前往 VISON4,在地图1中,小心左上角宝箱中的敌人,干掉后才能取。进口正上方有第二个宝箱,经过右边的弯曲小路出村,进入地图2。右上角有宝箱一个,左边的树林

箱,开门后有1宝箱,左上角有1宝箱,干掉大型敌人得到钥匙开门;出口处得最后的宝箱,出村进入指挥战。是个有些难缠的家伙。过后得到ビックリバツ(攻击-2、防御+10、速度-1)。

前往VISON5。地图1,徒手消灭3个敌人,很简单。只要打侧面就可以。地图2,同样干掉敌人,地图3同上,注意顺序。地图4,先干掉左上角的,再依次往下;最后干掉钥匙旁的。地图5略。地图6略,很容易的一关,只要稍微动动脑筋就可通过。



里有第二个宝箱,出口旁有第三个宝箱,另外出口左边有个假宝箱要小心。进入地图3,中间和上边分别有宝箱,干掉大型敌人能得到钥匙,开左下方的门。一直往下有1宝箱,往上也有,出村。进入地图4,干掉左边的大怪物取得钥匙,同时还有个宝

到めぬきどおり打探新情报,めぬきどおり上侧有武器商店和宿屋,左边有道具商店。前往VISON6。地图1,开始有宝箱,右边也有一个,大炮右边还有1宝箱。往上出村。地图2,往左有2个宝箱,出口下方还有一个。地图3,这里的很多宝箱都是

取得钥匙，开右上方的门，再次得到钥匙后去开左边的门，得到宝箱，可以出村了。然后进入老板战。小心他的密集子弹。

到地图下个那里，前往ツェグトルの海。去VISION1，本关克罗诺亚可以买到剑了。另外按 L 或 R（看您如何调整了）可以换上回那个指挥——ガンツ。当中间的黄色槽蓄满以后按住攻击键蓄力后松开使用超杀，很漂亮。在左边往上有宝箱，右上方有第二个，出村。地图2，在第一座塔旁有两个假宝箱要小心，右



黄色钥匙，开下边的门干掉敌人有宝箱。地图5，往上到头拐弯时往下有宝箱，过桥时桥下方有另一宝箱，干掉大门旁的3个大型炮台就会有钥匙出现，要至少5个超杀。



前往VISON4。地图1，开始一
上有宝箱，右侧斜坡旁也有，上
沿路干掉炮台，进入地图2。沿
干掉炮台后上坡取2宝箱，这里会
新型敌人，下来往右，注意沿路
宝箱，左上还有1宝箱，干掉2个大
进入地图3。先上右边的斜坡取
箱，然后再往左走，在出口下边还
宝箱。地图4，干掉小怪取宝箱后
，在第二个斜坡往下有1宝箱，回
坡，干掉3个大炮台后有出口。地
上坡前取宝箱，从右边下坡，
大炮台的左下方有1宝箱，从右边
出口左边的宝箱是假的。然后
老板战，是条大鱼。小心他的跟
炮攻击。为小鱼找到母亲后前往
目的地。

这个可以给ガンツ买到火箭炮。先前往VISON1(也可以先去VISON2)。这回要克罗诺亚自己攻关

了(另一面是ガンツ自己)。分支上边有宝箱,右边走,中间取宝箱后出门。地图2,拐弯后到左上方取钥匙,

VISION2。左上上有宝箱，右下也有1宝箱。往左出门。地图2，分支往左，左上上有宝箱，过铁钉往上取钥匙，回去开门，取宝箱后出门。地图3，分支往左下穿过铁钉，里面有3个宝箱。回去右边出门。地图4，拐弯后往上有宝箱，右边到头有1宝箱。越过铁钉后小心地下钻出的敌人，消灭后取得钥匙。取宝箱后穿过5个大炮台，在第二个门口还要干掉2个地下怪物，得钥匙开门。地图5，分之前往右上取黄色钥匙，返回右下开门后往左有白色钥匙，回分支路口往下门取黄色钥匙，回白钥匙处往上开黄色门。

VISION3两人会合后,地图1,干掉炮台后往下有宝箱,一直往右还有一个,往上一左还有一个。进左上边的门。地图2,往下有宝箱,分之往干掉2个地下怪物取宝箱和钥匙,右上有宝箱,往下干掉最下面的2个炮台里有宝箱,回分支处开门。地

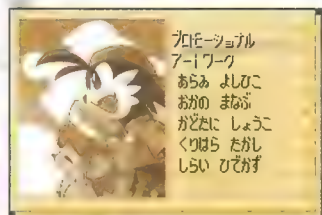
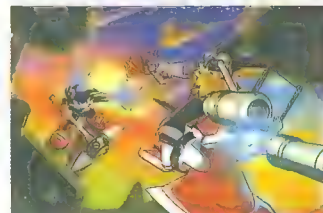


图3, 开始往左有宝箱, 往下来, 取宝箱后干掉大怪物得钥匙开门。再干掉2个大怪物后出门。地图4, 分之往右有宝箱, 返回往上, 右边3个大怪物那有个宝箱, 往上到头右边有白色钥匙, 回来往右分支时下来开门, 干掉怪物得大量钱后返回, 一直往右取宝箱后出门。地图5, 开始分支往下, 取得宝箱和白色钥匙, 返回, 干掉大炮台后有黄色钥匙, 打开黄色门有宝箱, 往右出门。地图6, 干掉右边怪物得钥匙, 开门。过左边铁钉, 消灭大炮台得钥匙。往左到门口后往下有宝箱。出门后前往VISON4。

VISION4。地图1，分支处往下，到头后右上边有一白门，白门往下分

支右边有宝箱，右下取黄色钥匙，返回第一分支往左，下到头后右边有宝箱，左边有白色钥匙。开门后左边有1宝箱，右边打开黄色门。地图2，这里是单线路，要右-下-下-右-右-上-上-出门。地图3，往上分支路选择右边第二个，中间1个，最左边1个，最右边1个出门。走错一个就要重新开始。剧情后有新迷宫。地图1，从左-右-上-下的方向消灭敌人取钥匙。地图2，消灭右下的，然后是下边，其次是上边中间的，最后是右边中间那个取钥匙。地图3，从右边外围那个逆时针消灭敌人，要和中间的一起打，最后都消灭了再拿钥匙。

前往はつつきキャンプ，从第二个村民处得情报后赶往VISION5。克罗诺亚1人战斗，见到炮台后左下方有2把钥匙，和2个假宝箱，很难对付。开上边黄门，穿过铁钉有宝箱，去炮台那开白门。往上大怪右边是宝箱，左边是出口。地图2，一直往下有宝箱，过铁钉，往下有1宝箱。左下角有白色钥匙，上边有宝箱。开白门后取钥匙打开白门下的黄门。地图3，黄门处往下，炮台处往上有2个宝箱，往下到头左拐上边有1宝箱，下边是白色钥匙。原先炮台右边开白门，干掉炮台往下穿过铁钉取黄色钥匙，返回往左取宝箱，下去开黄门。地图4，干掉大怪得白钥匙开门往左上，得黄钥匙。开门后有3宝箱，返回途中消灭炮台得1白钥匙开最后的门。地图



5, 白门左边到黄门往下穿过大量炮台有宝箱和黄色钥匙。干掉所有炮台后有白钥匙。开黄门取宝箱, 穿过右边炮台出门。地图8, 白门往左上, 从上往下走有2把钥匙。黄门下边有宝箱, 到左边的最下往右有白钥匙。开门取2宝箱, 回白钥匙处出门。之后是BOSS战。他的左右手要用不同的攻击打, 小心他的大量爪牙。之后新伙

伴パンゴ加入, 前往下一目的地天空寺院。



第四大关 天空寺院

去VISON1, 上边广场有1宝箱, 往下有出口, 出口上边是宝箱。地图2, 沿着小路走, 中途看见1个宝箱, 往下快掉出口时还有1个。地图3, 用パンゴ的炸弹炸开石头, 沿小路, 到门口后炸开石头得钥匙。取2宝箱后出门。地图4, 往左取钥匙, 往上有3假宝箱, 开门, 小心新敌人, 出口旁有1宝箱。干掉上边3炮台得钥匙, 炸开石头得第二把白钥匙。干掉炮台炸开石头有传送翅膀出现, 可以取1宝箱。往下开白门取黄钥匙。开门后是出口。地图5, 往上传送翅膀, 取宝箱往下炸开路有宝箱, 里面有钥匙, 往上传送后开门。地图6, 往上干掉炮台后右边往下炸开石头得黄钥匙, 回出口往下开门得宝箱。一直往下到出口旁炸开石头有白钥匙, 打开白门后往下出去。地图7, 往上炸开石头有宝箱, 宝箱上边有钥匙, 开左边的门, 黄门最下边是钥匙。

前往VISON2。这里是天空通河, 又是水下。沿石板路到分支往上取钥匙。开右边的门, 往上到达黄色门后往左走, 广场右上取钥匙, 左边炮台有宝箱。地图2, 开始往左, 里面有钥匙, 打开岩石有宝箱。右边分支往右开门, 炸开路后取里面的钥匙, 开分支上方的门。出口下边可炸出宝箱。地图3, 炮台往下, 干掉右边的3个白色敌人得钥匙, 开左边的门。左下角有宝箱, 往上干掉左边的2个大怪得钥匙, 同时取宝箱, 右边去开门。地图4, 下来后往左到分支上边要炸开, 有钱可拿。左边往下干掉怪物得2把钥匙, 上面开白门有宝箱, 出口右边穿过炮台有黄门, 有宝箱, 炸开下边的石头有另一宝箱。地图5, 穿过左边炮台, 干掉大怪得黄钥匙和宝箱。右下有宝箱, 左边干掉炮台, 白门右边干掉大怪得钥匙下边取宝箱。开门后一直往上消灭白色敌人得钥匙。

前往天空寺院内殿, 和第一个人对话后, 前往VISON3。经过传送炸开右边的路, 在门右边下有宝箱, 左边炸开有传送点。取钥匙开门。地图2, 先去右边传送点, 取宝箱。经右边传送拿白钥匙。回下边的传送点, 消灭敌人后再去右下传送, 取宝箱开门取黄钥匙, 回去开门。地图3, 去右边传送, 取宝箱后去中间的, 往下, 往右(往上是出口)传送取宝箱。中间后往上有宝箱。地图4, 开始往下传送有宝箱,

传回往左上, 上最里面的传送点, 取宝箱后往上传送, 干掉敌人后进最后的传送点。地图5, 先去最里面的传送点, 往左有宝箱, 往右上去传送点, 往上取白钥匙, 回来开门换黄钥匙。返回开始去另一个点。地图6, 去右边第二个, 依次经过左下、右、下、往上取宝箱, 左边取白钥匙。返回第二个传送点去左上传送往右到白门, 开门



后传送取钥匙和宝箱, 返回起点。去最右边的传送点开门。

前往VISON4。消灭右下的敌人取钥匙, 下面炸开有宝箱。干掉3个大炮台后得到白色钥匙, 取宝箱后取黄色钥匙。开左边的门, 中途可炸出宝箱。出口左下有宝箱。地图2, 广场左边传送取钥匙, 广场上炸开传送取宝箱, 广场往下开门, 地图3, 往左有1宝箱, 左上1有1宝箱, 干掉白色怪物得钥匙, 左下干掉白色怪物取钥匙。地图4, 先去左边, 往上取宝箱后下来, 消灭敌人得钥匙和宝箱。去右边传送, 往左下传送后取宝箱。开门取黄钥匙, 往下炸开路, 最右边有宝箱。返回起点开门。地图5, 敌人聚集处上边有宝箱, 干掉右边的敌人得钥匙, 取宝箱后开门。一直往上有1宝箱, 往左上到门后往下取钥匙, 开门后左上上宝箱, 右边消灭敌人后得钥匙。地图6, 传送后, 消灭敌人开门传送, 钥匙在右上角, 开门取

宝箱后传送, 消灭敌人取钥匙开门, 左边有宝箱, 消灭敌人上右角, 再次传送后干掉敌人去右角上。之后进行

BOSS战。注意他的手, 他单手攻击时, 使用手相反颜色可对他本体造成伤害。



第五大关 ボルクツティ

前往VISON1 (VISON1-VISON3 可一任选), 克罗诺亚自己。第一个分支后上边有一宝箱, 右边出口。地图2, 分支往左, 取宝箱后向上取钥匙, 返回往上门, 一直往右取黄色钥匙, 回去开下边的门, 分支左上上宝箱, 右边是出口。地图3, 往右到分支后左边是钥匙, 分支往上门, 下边有宝箱, 得数个宝箱和钥匙, 去右边, 得宝箱后开门。地图4, 分支往左上取钥匙和宝箱, 去右下开门, 下个分支右上有钥匙, 左边开门前有宝箱。地图5, 分支上边是宝箱, 下边分支往下有钥匙, 开门后往右, 注意下边有宝箱。

去VISON2, ガンツ自己。上管道后往下去宝箱, 出口下边有宝箱。地图2, 过管道后的分支上边有1宝箱, 出口往下穿过炮台有另1宝箱。地图3, 上管道后右下是宝箱, 上边是门, 左下边有宝箱, 左上边是钥匙和1宝箱, 穿过上边的炮台出门。地图4,

左边有宝箱, 右上也有1个, 炸开右边往下的路, 白门左下是宝箱, 干掉敌人取钥匙。地图4, 一开始直接往下, 中途往右炸开石头得白钥匙, 下来左边直接开门, 中途有1宝箱, 往上岔路左边是出口, 右边是宝箱。地图5, 一直往下有宝箱, 右边第一分支有钥匙, 右边第二个分支有宝箱和门, 左拐往下取钥匙, 左上开门。炸开3块石头取宝箱, 一直往下。地图6, 炸开路干掉2个炮台得钥匙。一直往右取白钥匙, 开门往右, 取黄钥匙, 回去开下面的门。

前往VISON4。3人汇合。上管道取1宝箱, 炸开路障, 管道右边有宝箱, 分支往上是宝箱, 右边炸开, 里面是出口。地图2, 中途有1宝箱, 消灭所有敌人出现钥匙。快到炮台那里往上, 炸开是钥匙, 炮台那里可以炸开3块石头取宝箱, 去出口途中有1宝箱。地图3, 取2宝箱后炸开右边路障, 过2炮台分支一直往右到管道尽头可



开始往下到管道分支往左下来有钥匙, 最里面是宝箱, 回右边开门, 分支往下, 拐弯后门在上边。地图5, 取宝箱后往右走, 到头后取钥匙和宝箱, 回来开门, 往上左边有宝箱, 往右是出口。地图6, 开始往下取宝箱和钥匙, 上管道后上边有1宝箱, 开门往右, 管道中途往下得钥匙, 下管道往上取宝箱。出门任务完成。

VISON3, パンゴの关卡。开始炸开左边的路取宝箱, 往下炸开路后往右下有宝箱, 最上面也有1个。地图2, 左拐后往下右边有宝箱, 炸开左边也有1个。到白门后干掉左边的炮台上去取钥匙。地图3, 分支往上,

得2个宝箱和钥匙, 返回往上门。地图4, 开始往右上, 上右边管道, 炸开路障有宝箱, 管道往下的分支右边有偶宝箱, 左边是钥匙。返回往下开门。炸开路障。地图5, 分支左上, 上管道后继续往上, 有宝箱和钥匙, 要炸开石头。沿管道一直往下, 开门。再上管道后往上有钥匙, 右边有宝箱。从管道右边下开门到尽头。地图6, 右-右-上-右-上-左-左-上取钥匙。下-右-右-上-左取宝箱。右-下-下……到头取宝箱。回出口, 左边往下取1宝箱, 一直往上门, 之后便是BOSS战, 小心他的变形后吐火, 本体用红色攻击。前往月ロケット。



第六大关 月ロケット

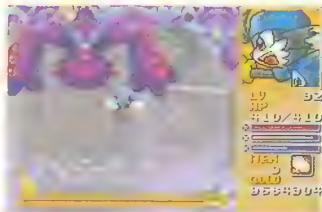
到月球后去月之世界。前往月面人の町, 打探情报。前往VISON1。沿着右边往上有2宝箱, 左边炮台旁

有宝箱, 往上。地图2, 左下角有1宝箱, 然后沿右边往上取2宝箱, 穿过左边炮台是出口。地图3, 一直往上有

2宝箱, 顶头往右有钥匙, 下来去右边开门。出口前得2宝箱。地图4, 右边取宝箱后往上还有1宝箱, 敌全灭取钥匙, 开门后左右各1宝箱。地图5, 沿着右边往上有2宝箱, 越过左边炮台, 左上和右上分别有1宝箱。地图6, 最左下角有1宝箱, 左边往上有1宝箱, 右边往下一点岩浆中间还有1个, 左上是出口。

前往VISON2。这回有时间限制, 左边往上取宝箱, 岩浆堵路后右边往上取宝箱出门。地图2, 中间往左有2宝箱, 右边还有1宝箱, 左上上出口。地图3, 岩浆左边有宝箱, 右边到头往下找一岩石炸开取钥匙, 左上开门。地图4, 左边右边尽头各有宝箱1个, 中间往上是出口。地图5, 右边往下中间有1宝箱, 左下角有1宝箱, 此处往右还有一个, 消灭所有敌人得钥匙, 门在右上。地图6, 左边往上取宝箱, 顶头后往右还有1个。右边往上有1宝箱, 消灭全部敌人得钥匙。

前往月面人的宿所, 打探情报后前往VISON3。往左走, 分支左边有宝箱, 上边右侧有1宝箱, 从右边的中间过去; 分支往下炸开路。消灭金色怪物的黄钥匙, 开分支左上的门。取1宝箱。上边左侧是出口。地图2, 消灭全部敌人, 地上的黄色标记要踩2下, 不然不能变身, 炸开路障。最上面是宝箱, 打死地下的敌人得钥匙, 一直往下有宝箱, 右边炸开



有宝箱, 往上出门。地图3, 右边有1宝箱, 出口往下也有1个。分支往下过黄色标记, 右下有1宝箱, 干掉敌人取黄钥匙, 往左下走最深处有黄门, 门左面有白钥匙, 开门有宝箱, 返回分之右行开门。地图4, 分支往上消灭敌人得钥匙, 开左边门前取宝箱, 下一分支往右, 里面取钥匙, 返回往上, 门左上有宝箱。开门左边有宝箱。地图5, 往右消灭敌人得白钥匙, 炸开右侧的路障有宝箱和白钥匙, 里面还有黄钥匙。开白门取宝箱, 回去开黄门。广场左上有宝箱, 取宝箱后尽头是出口。地图6, 右边到分支前有2宝箱, 分支上是白钥匙, 往下炸开2处路障到炮台处炸开路障, 得宝箱和黄钥匙。炸开炮台一直往上回到入口(中途左边有个宝箱), 炸开入口下边的路障开门。地图7, 右上有宝箱, 分支左下消灭全部敌人得钥匙, 右边黄门往下, 开门最里面取钥匙。左上上宝箱, 右上是出口。之后是BOSS战。这只猫能分身, 4个分身用不同的攻击打才可以。



第七大关ルナベース

去エントランス打探情报, 前往VISON1。克罗诺亚暂时无法使用。消灭全部敌人取得钥匙, 左下有宝箱, 消灭全部敌人得钥匙开右下的门。拿黄钥匙开右上的门。一直往下取钥匙。往上开门。地图2, 右下通过电梯炸开里面的石头取钥匙。开下面的白门。右边取钥匙, 开左下的门, 中途有宝箱, 炸开路障消灭敌人得黄钥匙。电梯往右开门。地图3, 右下有宝箱, 左边炸开路障, 消灭所有的敌人取钥匙开左边的门。往下过电网消灭敌人取钥匙, 右边取一宝箱。左下消灭敌人再得1钥匙。出门前右下炸开有宝箱。地图4, 电网往上有2宝箱, 出口往下消灭沙子里的怪物取钥匙, 开左边的门。到门后去右下取黄钥匙。消灭所有敌人取白钥匙。左下电网中间是宝箱。往上取1白钥匙, 开左边的2门。地图5, 炸开右边路障, 右上是宝箱, 消灭敌人后取钥匙。开门右边有宝箱, 左上往右, 路过黄门,

右边炸开路障, 尽头炸出黄钥匙, 下有宝箱, 回去开门, 地图6, 右上消灭所有假宝箱得钥匙, 开门有黄钥匙和3假宝箱, 右边开门, 灭敌后往左, 消灭敌人得黄钥匙。左上全灭是白钥匙, 往下开黄门有2宝箱。地图7, 往下取黄白2钥匙, 左边开白门往左下消灭全部敌人得黄钥匙, 回来开黄门, 分支往上右边开黄门取白钥匙。回左边开白门。终于将克罗诺亚从睡梦中唤醒了。

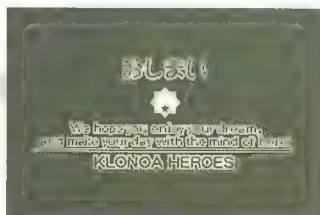
前往VISON2。右下有传送点, 用胖子传送右下炸开石头取白钥匙返回。用克罗诺亚传送取黄钥匙和4宝箱, 返回用瘦子传送开黄门。地图2, 一直往下有宝箱, 开始上边往左, 左上有传送点, 瘦子传送左下炸开取黄钥匙, 返回换胖子, 开门取白钥匙。返回开始处右边第一电梯过去取宝箱后开门。地图3, 右下传送, 之后右上传送。然后右边传送到3色传送点。换胖子消灭沙子怪得白钥匙, 往上炸开传

送有宝箱。返回, 换瘦子传送往左再传之后往下传送, 取黄钥匙和宝箱返回换克罗诺亚, 往左开门。地图4, 胖子先上, 消灭炮台得白钥匙。换瘦子往上门换黄钥匙。换克罗诺亚往上门后到另一3色传送点。克罗诺亚传, 取2宝箱消灭大怪得白钥匙, 返回换胖子, 往上门取宝箱和黄钥匙, 换瘦子开黄门。地图5, 消灭最右面第一个, 消灭最下面一层连着的两个, 消灭最上面一层的1个后取钥匙开门。地图6, 消灭右边靠传送带的1个, 左下通过传送带取钥匙, 从右边传送带出来。地图7, 传送带往下, 左下角的1个先消灭, 右边3个消灭中间的, 取钥匙出去。

前往コアエリア打听情报后, 前往VISON3。左上角取钥匙, 开门角落有白钥匙, 消灭敌人有黄钥匙, 开黄门有宝箱。开白门后往左下取钥匙。地图2, 往下, 右上边门口处消灭金色怪物得钥匙。左下炸开路障取1宝箱, 左上上1宝箱, 正上方是白门。地图3, 左边传送点胖子传送, 取宝箱后经过电网往上, 左边取白钥匙, 返回, 用瘦子右上取黄钥匙, 返回开黄门。地图4, 克罗诺亚传送左上再传送取白钥匙。瘦子传送左下开门。地图5, 一直往下左边取白钥匙, 左边金色怪物中间有宝箱, 往下取黄钥匙并开门。分支往下是出口。地图6, 一直往下取白钥匙, 开门后右下有宝箱, 右上取白钥匙开门。敌全灭换黄钥匙, 往左过去开门。地图7, 胖子传送, 一直往下到3色传送点再传送, 右边粉色点传送后往下尽头取黄钥匙, 用瘦子传

送, 到钥匙左边去另一3色点, 再用这个点传送取白钥匙, 去上边的绿点返回。右边开门。地图8, 克罗诺亚传送, 到左边传送带上边取白钥匙。喊瘦子开门后到尽头取黄钥匙, 返回换胖子, 开门炸路障往左上再炸一路障方可, 右边电网里是宝箱。地图9消灭中间1个炮台得钥匙, 开右边的门, 传送。消灭敌人得钥匙, 一直往右, 上边取4宝箱后出门。BOSS战终于开始了, 第一形态最好等他放红色敌人后, 用红色攻击他, 第二形态他拉网以后要躲在角落攻击他使不会被打到。用蓝色攻击, 干掉后得钥匙。

前往ナハトのやみ。真正的幕后BOSS这回无处藏身了。第一个他会不断的召唤手下, 小心他回复体力。第二回要用潜艇战, 他的体力不是很多, 只要左右尽量一起打就可以轻松



过去。第三回就看大家的实力了, 光开他的体力槽就能让的心凉半截(mine语: “俺可是花了很长的时间泡在他上面的, 大家也为了通关努力吧)。小心他的桑格尔夫的大座。快死时候居然回复大半的体力。最好使用道具让时间停止。随着最终BOSS的一声哀嚎, 罗罗和大家都被救了。

——全剧终——



mine语

听完优美的主题曲, 存档。再次游戏会出现一个新的选项, 进入后是音效测试, 最后一首是主题曲, 大家为了这个也要通关啊。另外游戏中如果遇到敌人用什么方法都无法杀死, 就要换装备增加角色的能量槽, 光看攻击力



塞尔达传说

—风之韵—

厂商: NINTENDO	发售日: 2002.12.13
类型: 动作冒险	价格: 6800日元 其他: —

前言

GAMECUBE上的超级完美大作塞尔达传说——风之韵已经在2002年12月13日发售了,这是游戏历史上的重重一笔,她道出了这十几年来我们所称为“游戏”这一事物的真谛。谨以本篇攻略献给所有的任天堂历来的拥护者和一直尊重“游戏”的人们。用制作人宫本茂的一句话献给大家:“不论你出于什么动机,请玩一玩这款游戏”。勇者们的冒险就在这里开始。

传说里的开始

很久很久以前,有一个在诸神之力庇护下的王国。但是她的繁荣和祥和却被黑暗的魔王所仇视,它占有了这块土地,并把其邪恶的意志强加于众人之上。这时一位身着绿色衣冠的勇者出现,他借助众神的力量用退魔之剑封印了这个罪恶的魔王,诸神的光辉再次照耀大地,而被人们称为“时之勇者”的青年也渐渐的留在了人们的故事里……但是黑暗夹带着对光明更深的仇恨冲破封印卷土重来,邪恶再次降临这片土地,可是人们所企盼的“时之勇者”却没有出现……王国渐渐被人遗忘,但“时之勇者”的传说却被人们传颂至今,我们的故事如今就在这个已变成海岛的世界里一个叫做“普罗罗”的小岛上开始。

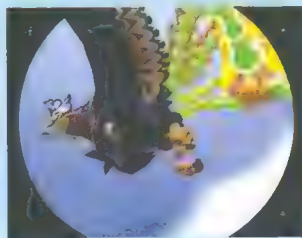


勇者的续篇

阿丽儿,我们的主角——林克的小妹妹,在高高的了望台上找到哥哥时,他正在酣酣的睡大觉,“你忘了吗,今天是你的生日啊!”阿丽儿笑眯眯的告诉哥哥,“婆婆在家里等着你呢”。于是林克赶紧飞奔回家了。走进在红色邮船旁的家后上楼就看到了慈



往自己的家门口看去时见到了一个利特族的鸟人邮递员。顺着他惊恐的表情往天上看去看见了一个可怕的怪鸟,它的爪下竟然抓着一位金发少女,而且还在被远处海上的海盗式炮船追击,随着一发炮弹的擦中,怪鸟扔下了爪里的少女跑了,少女掉入了岛上远处的“妖精之森”。不用犹豫了,像勇者一样的去吧。不过在这之前要先去岛上小屋中的剑术爷爷那里一趟,对话后就可以拿到“勇者之剑”了。一路沿着山路进发,解决掉突然冒出的一个小怪物后进入到“妖精之森”。看见金发少女正挂在树梢上呢,正要上前解救时,从天而降的两个小妖怪前来阻挡,林克毫不费力解决掉它们后也惊醒了正在昏迷的少女。发现自己所处的位置后一阵惊慌挣扎便掉了下来。这时一个红鼻高个子海盗来接这个名叫泰德拉的海盗大姐大。可是海盗并没有感谢林克,于是林克悻悻的跟着他们走出了“妖精之森”。来到吊桥旁时,妹妹阿丽儿见到哥哥平安归来笑眯眯的过来迎接了……就在这时那只可恶的大怪鸟突然飞过来抓走了阿丽儿。林克奋不顾身的扑上去追怪鸟却差点掉下悬崖,只有眼睁睁的看着妹妹被逃走。



当然要救落入魔爪的妹妹,可是没有盾护身的话出去冒险会很困难,于是回家拿相传的“勇者之

盾”,从悲伤的奶奶手中接过“勇者之盾”后,林克依依不舍地告别了家乡的父老乡亲们,乘坐海盗船踏上了搭救妹妹的征途。现在的他不曾想到自己的旅途将是一场成为勇者并拯救世界的命运之旅。

■普罗罗岛的秘密——1.海滩上的船里可以买饲料口袋和喂猪饲料,买饲料口袋就可以得到购物会员卡,以后就可优惠购物。2.岛上与一位趴在草丛里的叔叔说话,可以帮助他抓猪扔进半山腰的猪圈。其中一只黑猪如果用饲料喂它的话会得到大量的宝石。3.“妖精之森”里的一块大型半椭圆石头可以用将来得到的“爆弹”将其炸开,下面的妖精姐姐会将林克的钱袋变成1000的上限。4.以后用得到的空瓶装一只妖精给奶奶治相思病,奶奶会给林克最爱喝的汤,作用是HP-MP全满,攻击力加倍。5.林克家门前台阶顺着下去会找到一个心之碎片,集满四个可将HP提升一格。6.林克家后半山腰上的人面像石下面是一个试炼窟——“魔兽迷宫”,进入需要道具“链钻”和“力神之戒”。



初战魔兽岛

在海上,海盗大姐大泰德拉告诉林克去船舱里找一个小个子水手尼克,原来要经过测试才可以变成海盗的同伴,经过尼克的示范,林克毫不费力的通过了绳索测试,并得到了重要道具:“战利品袋”,(在绳索上可按R键调节上下和转动角度),通过了测试后,也到达了妹妹被关押的目的地“魔兽岛”。可是没有突入的方法,随着泰德拉灵机一动,于是就有了“人间大炮?”方案(笔者狂汗!),不过着陆的位置有了“预想不到”的偏差,没有了剑的林克只有像“困蛇”一样前进,在这个可怕的魔兽岛上果然守卫森严,林克要在不被发现的情况下爬上灯塔,

将负责开动探照灯的小妖怪消灭掉,途中要用木桶有效的将自己罩住前进——“固蛇?”(汗!)三个灯塔上都有装着木桶的缸子,捡起来当武器消灭敌人吧(在本作所有迷宫里都可找到迷宫地图和显示宝箱位子的指针,建议大家一个不落的全拿上)。在通过最大那个房间的中间那道门后就上了更顶层了,到断路处则对着墙按A键,林克便会小心地贴着墙走过去。终于在一扇大门前林克发现了自己掉落的“勇者之剑”。捡起后也触动了机关,一顿解气的砍杀后大门打开了,林克见到了久违的妹妹,可是就在兄妹俩正为重逢而喜悦时,那只可怕的大怪鸟又冲了进来,这次它咬住了林克,并把他带到顶层去见一个神秘的怪人,受到神秘人物处理掉林克的命令后,大怪鸟将林克狠狠的扔向了大海……

■魔兽岛的秘密——1.被守卫发现或被探照灯发现都会被关进监狱,这时也可跑出,可以此迅速到达一些目的地。2.可按R键推拉一些箱子。3.当手柄大震动时是海盜通过幻之晶体呼叫你。其实是一个系统帮助道具,不懂日文的话就……

赤狮子王

昏迷中的林克听到了呼唤声,醒来后发现自己躺在一艘小船上,这时船头突然转过来对着林克开口说话了:“我叫赤狮子王,我在找寻勇者”这可把林克吓了一跳。但是狮子王接着说了下去,原来那个神秘的怪人就是传说中被“时之勇者”击败的魔王卡农多罗夫,就是他冲破了封印并妄图再次控制这个世界,同时林克也知道了现在他并没有力量与魔王抗衡,只有探访世界寻求诸神的帮助才可以成功。而且狮子王会在接下来的冒险中伴随林克并帮助他,可是要在海上远航需要“船帆”,狮子王告诉林克旁边的商人岛就可以买到船帆,在商人岛上的一位包着大头巾的大叔那里可以用80个宝石换来船帆。回到赤狮子王处使用就可以再次踏上征途了。

■商人岛上的秘密——1.在商人岛上一个类似牢房的屋子里有一位大叔被关着,清除屋子里的罐子后会见到一个凸出的机关,踩上去后就可以放出他了,大叔为了表示感谢会给林克一个GBA手柄,可以通过它与GBA联动。2.拉开牢房内的箱子就会看到秘道,爬进去后多试几次就可以拿到黑白相机了,所以说老鼠是四害啊。3.在那个墓碑前有一位长的像猫王的男人,对着他使用本作最重要道具“风之指挥棒”,他会教你“日月的旋律”,这样就可以随意改变白天和黑夜了。4.有一个屋子里有打潜艇的小游戏,破纪录的话会有一颗心之碎片和一张海宝图。5.有黑白相机的话

就可以与照相馆的大师说话并在通过三个考验后成为其学徒了,三个考验为:a拍下红衣男人寄信的

一瞬间,注意一定要照到拿信之手且为全身相;b拍下酒吧里一个胆小男人打颤的样子,扔个瓶子或罐子后就赶紧拍其打颤全身相吧;c拍下一对恋人



四目相接的一瞬,在一堆娃娃们身边有一位身着黄衣的阿姨,等一位小叔叔路过时会与她对望,赶紧拍下其全身像。6.在岛上的学校里和女老师说话,她会叫你帮她管教学生,而四个小淘气要求和你捉迷藏,注意其中有一个会躲在树上,极易漏了,找齐后老师会给你心之碎片。7.完成该事件后孩子们就会叫林克代送老师一个蝴蝶结作为生日礼物,如果后期林克有20个蝴蝶结的话就可得到“森之岛”西北边别墅的所有权,别墅所在岛也会变为塞尔达岛。8.岛上的风车在夜晚一定风向时可以用灯塔背面的机关开动,用魔法火箭射入灯内点亮,用它照射岛的周围,会发现小岛会有一个宝箱。

龙之岛·龙之山

龙之岛上有女神的第一颗神珠,这世界上共有三颗,集齐之后就可开启神之力量了,这时狮子王给了

林克本作的中心道具——神秘的“风之指挥棒”但他也不知道其作用的全部,这时可来到龙之岛山洞那头的“风之祠”根据石碑演奏可招徕风神,学会“风之指挥棒”最重要的作用——用“风神之旋律”改变风向。一路拔取地上的炸弹炸开巨

石,最后见到利特族的鸟人首领,他告诉林克带着其儿子去取山顶上的龙鳞,并叫其女儿给了林克一封信给其儿子,与其余鸟人讲话会得到“配达袋”。把信给了躲在地下的小家伙,可是他死活不肯上山,而且手上的神珠也死活不肯给林克(874他)。林克悻悻的想离开龙之岛,这时碰上了族长的女儿,她要和林克一起上山,在一个断桥下站在一处高石上将她扔出去,这时她会给林克一个空瓶,林克可用空瓶盛水浇爆弹花,而后炸开断桥下的巨石放出水来,过去用炸弹炸下两个石像后进入龙之山的迷宫,一路向上进发可来到山顶,这时可看见族长的女儿被关押了起来,救出后她会给林克重要道具“绳钩”,其作用有三:1.用来攀附在特定的横杆上飞跃沟壑。2.偷取一些敌人身上的道具如恶鸟。3.在船上用来捞取海里的宝箱。在消灭BOSS前要取得某宝箱里的金色钥匙,以后的迷宫BOSS战同理。BOSS是一个躲在岩浆里的大蜈蚣,就是它让上头的龙痛苦不堪,因为其头上有厚厚的硬甲,且其眼皮会在林克攻击时合上,所以要以巧取胜:用绳钩抓住天花板上飞龙的尾巴,荡过去后飞龙会暂时的掉下来压在大蜈蚣身上,这时它会开眼,一阵狂砍吧,几



次之后大蜈蚣的眼皮就会褪去,这时用绳钩将其头拉下来,这时再砍几下眼睛。BOSS战就结束了。这时会加HP一格,而后通过圣光传送出龙之山后见到族长的儿子和女儿,并得到神珠(害勇者差点丧命,再次874)。这时狮子王告诉林克去南边的森之岛,在路上会见到画海图的鱼,从现在开始就可以用饲料喂各区域的大头鱼并让他们画出世界上七七四十九块海图了。

■龙之岛·龙之山的秘密——1.在通往风之祠的山洞另一个出口旁的巨石用炸弹炸开后下面有一个地洞,砍完下面所有妖怪后会有一个宝箱。2.迷宫中冒着烟的大缸子其实是传送点,如果不慎被GAMEOVER可通过传送点迅速再次挑战BOSS。3.一些岩浆的池子可用水缸扔下去变为暂时的平地。4.在三根绳子的平台上须用回旋斩同时切开三根绳索才可。5.在二楼有老鼠的房间里洒饲料就可以向来吃老鼠买药水,红为加血,蓝为加魔法。6.妖精可以将其抓取当药用,装备后也可自动帮林克回复HP一次。

森之岛·禁断之森

林克来到森之岛,通过四个食人花和两条章鱼鱼的进攻后用绳钩抓到森之岛内部,见到了大地之精灵大树爷爷,撞上大树帮助他驱除身上的小妖怪后大树爷爷叫出了他的孩子们,正要举行仪式召唤出神珠时发现最小的孩子麦克莱不见了,原来他被困在了森之岛旁的禁断之森里。接受了大树爷爷的请求后林克通过弹簧花得到了大树爷爷给他的重要道具“魔法叶”,其作用为:

1.消耗魔法的情况下用来作从高到低的滑翔。2.扇动一些敌人如飞蛾。3.扇动一些呈螺旋桨状的机关从而使挂在绳子上的天台移动。4.扇动枯叶,扇动大坚果等。

这时通过森之岛里的那个带箭头的山洞来到森之岛外,用“风之指挥棒”将风向变为东南风后用魔法叶飘到黑色的禁断之森,不断用大坚果砸门上藤的眼,这样就可以通过这些长着藤条的门了,在上层的迷宫中会得到重要道具“飞起来器”,有它就可以轻松消灭那些藤眼了,其作用为:1.用来攻击一些弱小敌人,如藤眼,煤球,食人花等。2.用来勾取远处的宝石等物品。有了飞起来器,禁断之森的BOSS大型食人花就好对付了,用飞起来器切断其与天花板连接的藤条,全断后食人花会露出其脆弱的核心,拔剑上去狂砍吧,大概三个来回后就可取胜。而后加HP一格。终于救出了调皮的森之子,通过圣光回到禁断之森见到大树爷爷后得到了第二颗神珠,林克告别了森之岛再次踏上了寻找第三颗神珠的征途。

■森之岛·禁断之森的秘密——1.在大树爷爷的旁边会有发光的神秘生物,用空瓶抓取后拿到商人岛给照相馆的老师,会得到彩色相机。2.森之岛左下的洞内可以炼制各种药水,前提是林克要有各药水的原料。3.森之岛右上的洞窟出去后见到的那个有大铁盖的岛屿里就是任天堂会社,可以拍下世界各地的妖怪或稀有建筑如幽灵船的彩照给他们塑出雕像。4.出有箭头的山洞后往西南飞去,会到一

个较深灌木的小岛上面有一个宝箱。

鱼之岛·家乡的神珠

与赤狮子王一路乘风破浪来到鱼之岛，被告知守护第三颗神珠的水之精灵已经避难去了林克的家乡——普罗罗岛。据说海盜们也在想着去普罗罗岛，现在他们正在商人岛想办法。去商人岛，从爆弹屋后的秘道进入，探听到海盜们的密码后用密码进入海盜船（密码为随机给出，没记住可问狮子王），通过船舱里小个子尼克的考验后得到重要道具“爆弹”。

其作用为：1. 炸开巨石。2. 在船上发射炮弹射击远处的目标。3. 战斗中对付特定的敌人如张嘴的大铁皮人。拿到爆弹就可直奔林克的家乡了，此时可做的是：1. 提升金钱上限到1000，2. 治好奶奶的病，3. 在岛的背面有漩涡处轰击一块大石板，进入后就可看到水之精灵，得到第三颗神珠。

这时海图上出现了三个放置神珠的地点，不用犹豫了，林克再次告别了家乡。

■鱼之岛的秘宝——鱼之岛上有一个宝箱，大家可以通过爬上其中一个螺旋状的小岛后再改变风向，用魔法叶飞过去拿取。

神之塔·林克的试炼

在三个三角岛上神珠后在海中央出现了神之塔，林克开始了诸神对他的试炼，在一层通过与人偶的配合解开一系列的机关（R键走近用为呼唤），将人偶安置在亭子里后就可打开通往二楼的门（中间吐水处），在这里要求林克将各房间的大人偶引到大厅中。在放置第一个人偶后在大厅中央会学到“操纵之旋律”。这样就可以操纵人偶配合行动，其中一个屋子消灭新敌人铁甲剑士后就可得到重要武器“勇者之弓”。在得到开启BOSS房间的钥匙后就可以用得手的勇者之弓对决漂浮在半空的机械手和机械脑了，不断按住L键用勇者之弓自动瞄准射击手和脑上的眼珠m主要是脑部，一旦被射下双眼就会落地，这时立刻用爆弹扔入其口中，三四个回合后就可胜利。注意的是，一旦弓箭用完虽然机械脑会从鼻孔中吐出10支弓箭，相对的会复活一只已被打掉的机械手，战胜后可提升1格HP。而后诸神为林克开启了圣光，通过圣光林克敲响了巨钟，这时在神之塔

前出现了一块光环，狮子王告诉林克下面是一个另外的世界，我们的准合格勇者——林克，为了得到更高的力量，走进了那个金色的光环中。

■神之塔的秘密——1. 在一个用爆弹炸开的二楼，有天秤状物体，左边房间里地上有一个风的图腾和一个黄金三角的图腾，在风的图腾上演奏“风之旋律”会出现一个隐藏宝箱。2. 一些长着邪眼的地方射掉后会出现道路或宝箱m，大家要仔细找眼睛啊。

消失的王国

通过金色光环的传送，林克和狮子王来到了一个诡异的世界，这里一切物体都是黑白的，怪物们都在静止中，仿佛空气都在这里凝固了一般。而大厅中赫然就是传说中“时之勇者”的巨大雕像，林克受到狮子王的提示后将大厅中的三块三角巨石推倒地上各自对应的位置，这时雕像下的秘道出现了，在秘道下的空地上赫然就是当年时之勇者用来战斗的“退魔之剑”，拔出后这个世界回复了本来面目，这时大厅里的所有敌人都可行动了，真是一场恶战啊。胜利后才可离开大厅。

■神秘王国的秘密——1. 这就是传说中那个消失的王国，也就是塞尔达传说时之笛中的海拉尔大地。2. 大厅另一个出口的路还不可走去，那里有一个隐形的墙壁。

再战魔兽岛

得到了退魔之剑的林克再次向魔兽岛进军，关押着妹妹的魔兽岛依然阴云密布，所有黑暗的力量在这里集结，这次终于可以光明正大的用船炮轰开木门进入了，刚刚登陆就遇上了前来阻拦的暗之剑士，他会在空中用剑放出魔法，此时林克不用闪避，因为破魔之剑的威力足以弹回其魔法球反击回去（网球？棒球？）。几个来回后敌人就会被自己的攻击消灭。此时可获得重要武器——大铁锤。一路向着顶层进发，用大铁锤敲掉一路的铁钉障，现在的林克已经可以轻松应付魔王手下的喽罗们了，再次来到熟悉的大门，这次终于可以救出妹妹了，这时海盜们也到达了大家正在欢庆会师时，那只可恶的大怪鸟又来了，与此同时海水也淹了上来，海盜们带着妹妹和其他女孩们离开了。林克一个人留下来对抗大怪鸟，先是不停地沿着环路向上跑，在路的尽头大怪鸟会用头挡住去路，这时用大铁锤敲它几下它就会飞开。这时来到了楼顶的平台，现在终于可以好好的对付它了，当怪鸟将头啄在地上时就赶紧上去用铁锤敲它几下，几回合后保护它那可恶大嘴的铁甲就掉了，拔出退魔之剑上去一阵砍杀就可轻松获胜，照例是提升HP一格，现在，就是现在，终于要面对让这个

世界陷入黑暗的罪魁祸首了，红发男人

转过身来：“我叫卡农多罗夫，这个世界将会被我的暗黑之力所统治”。林克愤怒的拔剑砍去，最后的BOSS战就这样开始了吗？突然间传说的勇者之剑在接触魔王的一瞬间被弹开了，几次的冲刺都无力的被防御了，在狂笑声中魔王抓起了林克要掐死他，就在生死一线的瞬间，从窗外飞入的鸟人们救了林克。远离了卡农的魔爪……

■魔兽岛的秘密——再次前来的魔兽岛并没有太大的变化，需要注意的是顶层有一处地方有一种拿叉的小妖有很多，且是杀不完的，虽然是一剑一个，但时间久了必有失手，建议大家在这里砍到血满后就立刻闪人。

冰之岛·火之岛

鸟人们将林克安全的带了出来，这时海盜的大姐大泰德拉要求和林克一起去神之塔那个金色光环里的世界，和泰德拉一起来到时之勇者石像下的平地上，这时泰德拉忽然的变成了一位端庄美丽的公主，而忽然出现的国王也开始介绍自己了：“我就是赤狮子王，我一直在找寻勇者解救我的王国，现在希望就在你身上啊。”泰德拉也作了自我介绍，原来她就是传说中的塞尔达公主。同时林克还知道自己手中的破魔之剑力量还没有觉醒，而且要解开魔王加在王国的封印需要

八块组成黄金三角的碎片，为了开启手中圣剑的力量，需要再次出发寻求众神的帮助，为了解救被封印的王国，让妹妹永远摆脱黑暗的阴影，林克开始了最后的探求之旅。首先来到亲子之岛，在这里会看到风神在海上的龙卷中，在卷入漩涡之前用勇者之弓对其一阵狂射后可得到“疾风之旋律”，此时就可用“疾风之旋律”将林克传送到亲子岛上去。这里的妖精姐姐会让林克的勇者之弓变成可以通过消耗魔力发射的冰火双用的魔弓，这时就可以用冰弓灭掉火之岛的火炎，得到“力神之戒”，用火弓融化掉冰之岛的冻气，在里面得到“重力之靴”。注意的是这两个行动都有时间限制，所以行动要快。有了这两样法宝就可以进入地图上显示的风神之岛和地神之岛，在风神之岛上可学会“风神之旋律”，在地神之岛上可学会“地神之旋律”。可是要进入内部却还要演奏该旋律的，受风神和地神护佑的他们的子民们，林克只能向龙之岛和森之岛再次前进，艰苦而令人期待的冒险在等着他。

■冰之岛·火之岛的秘密——1. 在冰之岛上用火箭可以射化一些冰块，里面会有宝箱和一些宝石等道具。2. 在冰之岛里的风口用重力之靴走入，里面有一洞，下去消灭所有敌人会有宝箱。

风之神殿的冒险

林克在龙之岛的平台上找到了会拉祖传小提琴的利特族族长的女儿，带着她一起来到风之岛上的风之神殿，通过操纵之旋律可以让小鸟人姑娘作很



多事帮助打开机关，在迷宫中的光柱照耀的地方，那把利特族的祖传小提琴会反射光线，通过控制小鸟人可以将一种怕光线的敌人定住敲碎。或用光线照射一些隐藏的宝箱和石像，都有意想不到的效果。在一个大厅里得到可以反射光线的“光之盾”，这样一来林克也可以用光线照射了，这样在两人的合力下来到了BOSS的房间，这里一群妖怪们在开“PARTY”，看到林克来了立刻合成了一个胖子怪物，并用巨风将林克吹向大厅里的刺墙，通过光线的反射照出妖怪的原形，这时就上去一阵砍杀，直到小妖怪一个不落的统统消失为止就宣告胜利了。之后破魔之剑得到了风神的祝福，剑身发生了变化，力量开始觉醒了。而族长的女儿在不停的拉着小提琴在向风神祈祷着。林克毅然的向下一个目标——地之神殿前行。



■风之神殿的秘密——1. 一些隐藏在角落里的秘宝要么就是宝箱要么就是大量的钱，不过要通过小鸟人和林克的配合才可实现，大家多留意得到的迷宫地图吧。2. 一些机关要将见光死的妖怪放在上面压着才可打开，但时间长了妖怪会变回原状。3. 有风神之旋律的石碑要和小鸟人合奏才可开启。

地之神殿的冒险

通过风之神殿的冒险，林克来到了森之岛，从瀑布里传出一阵阵的音乐，用绳钩放长进入瀑布内，里面那位被林克救出来的小家伙在拉着大提琴，一阵合奏之后两人来到地之神殿，通过重力之靴林克可以滑翔通过，小家伙的能力是在土地里种树，以及连按A键的升高和滑翔。林克也可以用操纵之歌控制他，可是当他种树种得起劲时被黑暗之手拖入了地之神殿的牢房里，为了救他林克需要到最底层风扇下的大厅里消灭一堆会隐形的鸟式魔法师，得到一种叫“链钻”的重要道具，通过它就可以钻入呈靶子状的地方，这时就可以穿上重力之靴通过链钻拉下大石像来，这样就可以一起合奏来到BOSS之前，在有三个大风扇的房间里林克穿上重力之靴推动箱子挡住地面上的飞刀，进入，而小家伙则先飞到大风之上后往前再贴墙滑下，合奏之后进入BOSS战。BOSS为一条大沙虫，还有一堆小沙虫在一边作祟，用链钻拉出大小沙虫的舌头再一阵狂砍就可获胜，到此时此地，破魔之剑终于真正觉醒了，剑身发生了很大的变化，并产生出耀眼的光芒。林克告别了在地之神殿祈祷者的森之子，踏上了收集黄金三角碎片的旅途，更艰难的考验在等着他。

■地之神殿的秘密——1. 森之子种出的树可用链钻攀附。2. 在一个圆形大厅里的中间有宝箱，而宝箱要消灭掉大厅里所有敌人才会出现，而有两个敌人躲在墙上的雕像里，把它们拉出来PK。



破碎的黄金三角

现在需要找的是分散在世界各地的八片黄金三角碎片，但是这需要指示碎片分部位置的八张海图，在过去的冒险中大家应该已经得到了碎片的分部图。这需要玩家细心的寻找一通，八块碎片的位置为：

1. 高台岛：进入黑洞内就可见到风与三角的图腾，用风之旋律呼出。
2. 铁岛：冲破炮船们的封锁进入就可。
3. 巨颜岛：用大力戒指之力举起大石头后下去就可。
4. 家乡普罗罗岛魔兽迷宫内，砍杀到一定层次后会出现。
5. 在幽灵船内，需要先去针岩之岛里射亮五个灯台，然后去紧挨着该岛的南边小岛上得到幽灵船的出没图，在夜晚时分找到该船后进入，经过同样步骤就可得到。
6. 高鸟颜岛：用买来的梨状果实控制海鸥触亮五个高台上的灯，出现黑洞进入。
7. 三目岛：在三目岛击爆所有的炮台后得到海图，接着根据海图不停打捞三次后可得到碎片图。
8. (难点所在) 用20个蝴蝶结向商人岛老师处换得的森之岛西北岛屿的所有权，而后进入林克岛上的别墅，用绳钩拉下天花板上的横杆见洞入内。

集齐八张海图后去位于商人岛西南海域的高太鉴定海图，(哪呢？一张要398的鉴定费？抢钱啊)而后按图寻找三角碎片。这真是一场大航海式的经历啊。

一旦找齐所有的碎片拼出了黄金三角后，就可再次通过神之塔前的金光来到王国的世界，这时诸神已经彻底承认了林克的实力，“风之勇者”从此诞生了。现在，就向着魔王盘踞的卡农城出发吧。

■海上的秘密——在这个塞尔达的世界，各个岛屿各个海域都有其值得探索的秘密，广大玩家好好品味吧。在这里就不一一给出了。

卡农城的决战

林克再去找寻塞尔达公主，可是现在等待他的是两个强化的黑甲武士，消灭他们后林克用破魔之剑砍碎了那面透明的光壁进入了卡农城，现在需要做的是消灭掉四个曾经解

决过的BOSS，而且只会给林克当时的到手装备，BOSS攻击有所加强，要小心应付。之后就可从大门进入，在四根蜡烛处跳下，会见到一些黑甲骑士，消灭他后顺着其剑掉落剑柄指着的方向重新传送回广场，再战一次黑骑士，用其剑打破那面墙就可对战最终BOSS卡农了(至于该如何将卡农和他操纵的手下击败，由于方法有太多了，这里就不仔细分析了，如想知道较简易的方法可来信lulukof@sina.com或lulukof@sohu.com咨询)。

最后当然是如大家所想的大团圆结局：魔王和他的罪恶堡垒崩坏，世界得到拯救，兄妹再次团聚，我们的“风之勇者”——林克露出了他憨憨的笑容。

■文/星尘大海

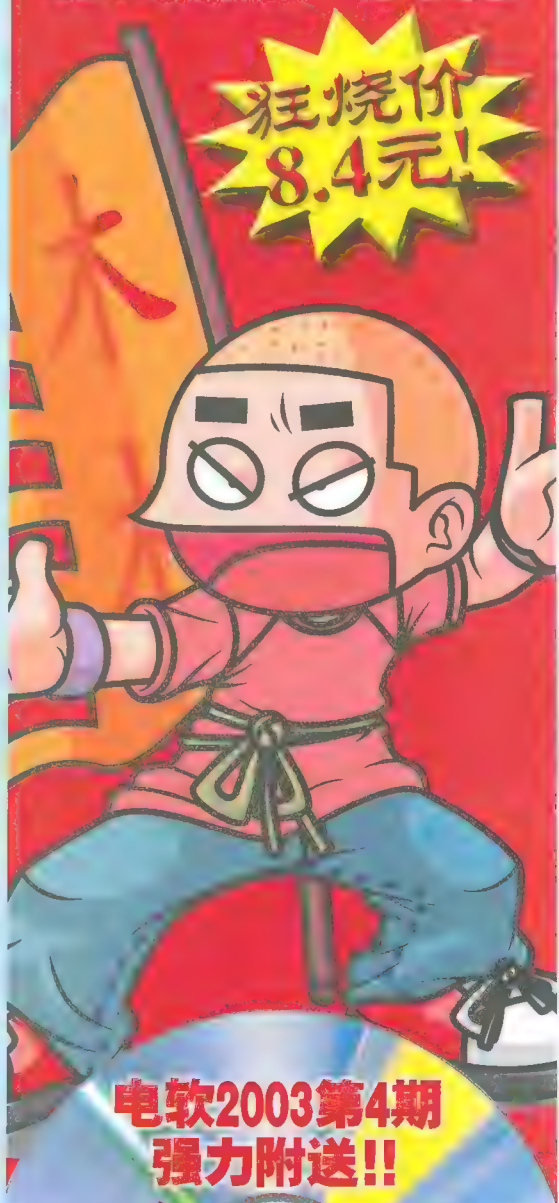
1月20日发行

「电软」2003年第4期

116面全彩

送「电击收藏2」VCD

狂烧价
8.4元!



电软2003第4期
强力附送!!

电击收藏2

GAME SOFTWARE
电子游戏软件



洛克人EXE 3

GBA	厂商: CAPCOM	发售日: 2002.12.8	
	类型: RPG	价格: 4800日元	其他: —



激战2代的情景还历历在目，一代就发售了，本篇大作突然有些让人摸不着北了。希望本作能继承前作的优秀传统，在圣域高战中有所斩获。本作感觉和前代十分的相似，是完美的续作作品，这对于老玩家来说比较有趣，上手相当的快，不过卡卡氏游戏的高难度是一点都没有向大趋势妥协的，对于不懂日文的玩家来说是比较苦手的，希望本文能给大家些帮助才好。另因版面关系，请初学者参看8月号的X2攻略，游戏系统不再讲解。

学校事件

200X年，日本秋原町，秋原小学校5年A组。主人公光热斗和往常一样和同学们一起上网络课。趁着还没正式开课先和大家聊聊吧。大胖德加欧、MM美伊露和黄狮子雅伊托几个死党都在。在和同学们一一打招呼后开课了。在洛克人的提示下按R键即可进入电脑网络中。大家都各自操作机器人，热斗则依然是和老朋友洛克人合作。一上来老师会给咱上几堂战斗系统讲解课。课后和右边座位上的同学对话可学到一点系统知识。出校门来到中央公园和大伙汇合，戴红牛仔帽的砂山给了我们DNN考级的情报。现在回家，就是蓝色的房子里。热斗的



房间在二楼，上楼前照例必须先和妈妈打招呼。进屋后来了电子邮件，打开菜单一看是胖子发来的。在电脑旁按R键进入网络。一路有两处暂时还不能通行，继续往前走，在绿人后的箭头处就是通路了。从秋原一区到二区，下一个出口在德加欧的机器人处，这里附近有个绿人处有卖HP上限加20的道具，以后在商店和网络中见到此物必须入手。在三区下楼后通过红色旋涡的传送来到德加欧的电子邮件里说到的秋原广场。

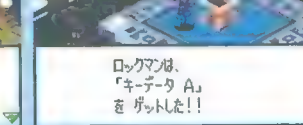
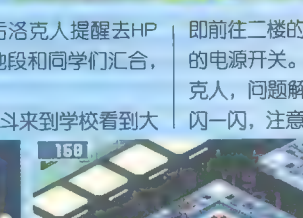
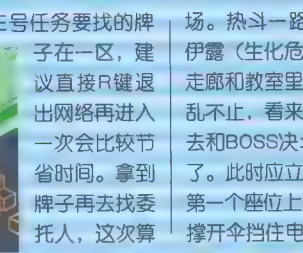
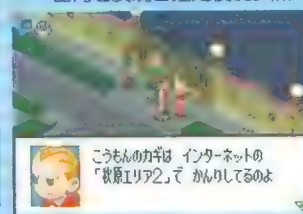
出来后先向右上的那个绿人对话，接受委托找

到网络中的两块牌子O和X。上面有两块揭示板。回到三区找到美伊露把情报告诉她，她说牌子可能就在附近。继续走，不远处找到了牌子。然后回去找那个委托人，在一定的时间内顺利输入60次指令即可。下一个任务是到二区去寻找牌子。拿到后再回委托人处接受挑战。三号任务要找的牌子在一区，建议直接R键退出网络再进入一次会比较节省时间。拿到牌子再去找委托人，这次算



是彻底完成任务啦。报酬是得到的一把网络钥匙。洛克人去到二区打开一个挡路的路障，进入传送点。来到背景是黄小鸭的HP地段，这里左边的通道上可得到道具。其他的传送点则还未开放。先退出网络吧，到一楼和妈妈对话就可用餐啦。饭后洛克人提醒去HP地段。随即进入网络，来到HP地段和同学们汇合，一番商议后大家决定去学校。

出门后发现已经是夜晚。热斗来到学校看到大



家都在校门前等候。出了什么状况？雅伊托让热斗速进入网络去二区看看。热斗急忙赶回家让洛克人进入网络来到二区，在一块空地上找到了一把巨大的钥匙。然后再去学校和大家汇合，四人结伴来到二楼教室找一件重要的东西。在最左边的绿色文件夹里找到。就在四人正要离开学校的时候，突然从对面的职员室里发出了一阵怪声。一行人最终在校长办公室找到了怪声的源头，一身中国古服装的怪人正在操作电脑。此厮见有不速之客，操纵电脑发出光射线令同伴三人混乱，赶紧逃离现

场。热斗一路追去，在走廊上找到了丧尸状的美伊露（生化危机），她给我热斗一件道具，在二楼走廊和教室里分别找到了雅伊托和德加欧二人，混乱不止，看来得立即解救。现在唯一的方法就是进去和BOSS决斗，但被其光线射到的话就自身难保了。此时应立即前往二楼的5年B组教室，在第一排第一个座位上取得伞。然后再杀进校长的办公室去，撑开伞挡住电脑的光射线，从而靠近之让洛克人进入其中展开行动。

这里一片漆黑，洛克人摸路前进。在一个十字路口时被三道电墙挡住了去路。和一旁的机器人对话可得知打开电门的钥匙就在网络中，但没有光线是没办法发现的。此时必须去打开照明系统才行。这回轮到热斗忙活了，立即前往二楼的5年B组教室，打开（调查）黑板旁边的电源开关。此时灯亮了，通知在网络中等待的洛克人，问题解决，继续前进。此时网络中的灯光一闪一闪，注意看就在左边的角上有个道具，入手。也就是说现在可以勉强看到道具了，仔细调查吧。就在不远处的就能拿到钥匙A，网络在入口处还有个道具别忘了。回头用钥匙A打开右边的门，进入取得钥匙B。打开左边的电门，路上会有敌人伪装的假道具，无大碍，

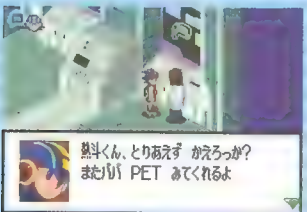
在尽头取得钥匙C。终于将正门开启了,进入传送点进入校长PC二区。这里也存在着相同的问题,又得劳烦热斗跑一趟了。这次要开启的电源开关在一



楼的职员室,打开照明系统后开始寻找钥匙,必须同时拿到ABC三把钥匙才能开电门。左边路线有BC两把,

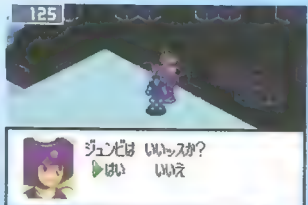
科学省之行

解决了学校事件后出来,胖子德加欧发来邮件要挑战热斗。他就站在中央公园处等着。击败胖子后就回家睡觉,调查床即可。与此同时,怪人来到一间十分怪异的研究室,向他的总BOSS汇报。老头听闻他的计划被一个小毛孩破坏了甚为恼火。而似乎有意再派一面目狰狞的壮汉前往。次日,从地铁站上来个找人的小男孩。一觉醒来,热斗决定今天到科学省去找爸爸。来到地铁站门口看到美伊露雅伊托二人和那个小男孩。通过对话得知小男孩是胖子的表弟。在学校5年A组教室里找到了胖子带他去地铁站。这里可以和胖子再次对决。在地铁站买一张去科学省的票(调查自动售票机)就可以进站了。出站后乘电梯上楼来到爸爸的研究所,在一操作台前找长发研究员。他会把爸爸留下的新型PET装置给热斗。此时胖子发来邮件让热斗速回秋原町,出门后碰到那个砂山,他给了热斗一张网络车票。



地铁回秋原町,回家进入电脑网络中。路上的道具别放过,一直到二区,到达一区的另一端,这里路障后面的传送点是通向德加欧电脑的,现在可以用了。不用管它,再继续走就到了网络车站了,把车票给售票员看一下就能乘车了。

网络专车停靠在科学省网络二区,一直从楼梯往上走,在左边的路上碰到了胖子,寒暄几句后进入正门,通过红色传送点来到科学省网络广场,洛克人来到右边找紫人通过连续三战的考验。还想再进行下一轮的考



验就必须先完成委托任务,出来后碰到同伴们都在给热斗鼓励呢。走右边的门进去

来到一区,在一片空地上发现了一个可疑分子,此人说在二区等洛克人就闪了。得,还得找。返回二区出门后一直往下走,在尽头找到了那厮,还等什么,直接开打就是。随着敌人的爆炸,洛克人又为民除了一恶(笑)。完成任务后别忘了去找委托人拿奖品,先退出网络,再进入一次,在秋原网络二区找到绿人,通过连续三战考验。战后突然空间发生扭

曲,而且失去了及时退出网络的功能,更糟糕的是就连卡片都全数丢失了(汗)。先赶紧逃出网络再说。原来是热斗的PET出问题了。热斗这几天也只有闲在家里老实待着了。一天,热斗坐在餐桌上品尝妈妈的美味早点,忽然门铃响了,回头一看原来是爸爸回来了。终于是在等到了啊,热斗把PET拿出来交给爸爸修理。终于是可以安心睡觉了,上楼调查床觉觉咯。

温泉旅行

次日醒来,洛克人催热斗速去学校。原来今天学校有个郊外的温泉旅行活动,大家正等着热斗呢,在先生的带领下,热斗和同学们一道乘地铁来到活动所在地。右边是动物园,暂时不让进,左行过桥来到一家古典风格的温泉旅馆。这家旅馆被小学给包了(爽)。上楼后发现地方倒是挺宽敞的,进屋

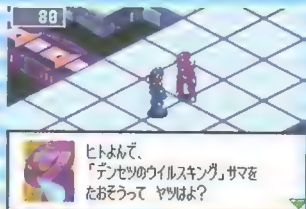


后从后门通到外面,尽头的路被一铁门挡住,上面红字写着“立入禁止”。此时先生叫我们了,终于开始泡温泉啦。浴后大家在房间玩枕头战,一时间只见枕头满屋飞。晚上爸爸发来电子邮件教热斗通过



零件组合给洛克人升级,爸爸会有示范说明,一定要看仔细了。改造完毕后出门,爸爸又发来电子邮件,告知零件改造的知识。出旅馆,门口旁边的小卖部的姐姐也可挑战。战后去动物园门口和同学们汇合,由先生统一带领进入参观。调查左上角的机器可得到一道具。好多可爱的动物啊,可得好好看看。一区看够了再从右边的通道去二区瞧瞧。欣赏其他的动物后,热斗来到最后一个狮子笼前(调查)。突然动物从笼子里面跑了出来,就熊猫老实还在里面待着。现在四周的路都被动物给堵了,只有走熊猫舍的通道去一区了,在通道拐角处可以R键进入电脑网络中。来到一区后听德加欧说他的小表弟失踪

了,这下可麻烦了。现在走入口处房子旁边的小道,这条路可以通向旅馆的后面,也就是那个立入禁止的铁门了。



人进入全动物园唯一还正常工作的控制台(难怪大熊猫没出来)。一直往左走会发现有个小兵挡住了去路,回头和走廊上的绿人对话,带它前



去搞定路障就行。清楚路障必须遵循一个原则就是先和路障对话,再去找绿人,继续前进,接下来又碰到了路障,这次不远处有三个绿人,正确的是找右侧通道上的那个。在这里的另一条路上有道具别错过。一直来到电脑二区,这次的路障要找中间那个绿人搞定它。再接下来就是找顺数第二个绿人,第三个和第一个。进入电脑三区,这里的路障需要同时找两个的绿人才能击破,正确的上面两个。接下来是最左侧和最右侧的。

进入电脑四区,先找最下面的绿人搞定单个的路障。再深入去找上面和左边的绿人去搞定那两个路障。然后会出现三个路障,也就是说必须找到三个绿人才行:最左侧通道上的和近处右侧及右侧上面那个绿人。通过后在网络尽头发现一机器兽,正是总BOSS老头派来的那个面目狰狞的家伙。对付它最好的办法就是在第一线引诱它,等它要出招的时候急退避之。在战斗之前建议把剑卡片全换上来用(系统菜单第一项),看准其出招时给其重创,和它论持久战可是折磨自己的手指(笑)。随着



BOSS消失的光雾中,动物园算是逃过了一难。此后如果去科学省网络一区入口旁边的那条死胡同尽头还会碰到强化版的BOSS。对了,德加欧的小表弟还在高压台上呢,赶到时正好小家伙醒了过来,迷迷糊糊就一头栽下来,好在德加欧在下面一把将其接住,这件事也就算是化险为夷了。另一方面,部下的再一次失利令老头恼怒的抓狂。

N1资格认证

一个月过去了。一日课后,热斗和胖子他们聊了几句后电子邮件来了,一看原来是老朋友日暮,日暮的店就在出学校后不远处。进去后找到咱们的爆

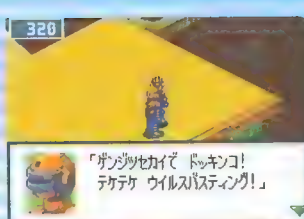


的网络已经开通了。和商店内那个机器人对话,正确输入密码后就会得到相应的道具了。而密码则要

去温泉村的地铁站里每花500G买一次东西得到一个密码。左边的机器人牌子处可以进入。在门口蓝色的机器就是卡片合成机了,善加利用吧。现在如果去科学省,会发现之前不能进入的电脑室现在可以通行。R键进入网络中就直接到达了科学省网络广场(方便啊)。从日暮商店出来后,先去地铁站和那个叔叔对话,他上次到温泉旅馆旅游时把东西忘在房间里了。乘车前往温泉旅馆,上楼进屋调查旁边的

炸头日暮老兄,他果然有点事,要热斗帮忙找一样东西。此时雅伊托发来邮件告诉热斗科学省

出网络,乘车回秋原町。一地铁就听一姐姐说看到DNN的人去了学校。热斗来到学校一打听DNN的人在职员室,进去果然找到了他,上前接受挑战吧。还有一个人在街上,出学校左行就能看到。去温泉村,一个在动物园里,就在通往温泉旅馆的那条小路上



地上干掉三个小兵。如果等级到了战后洛克人就会得到一次强化。退出网络后爸爸会发来邮件讲解强化洛克人的知识,这种形态的洛克人连射力超强,但缺点是在连射时的僵硬时间,特别是在对付机动性高的敌人时不利,但对于小杂兵又非常好用,这点应注意。此

时再坐车去科学省进入网络一区,就是车站下面那条路,干掉地上的几个小兵再坐网络列车去决赛网络一区,再干掉一批小兵得到消除泡沫的道具清除泡沫与BOSS对决。前期一定要保留体力,他会在最后发威。战后那家伙居然装可怜给洛克人玩起了猛虎落地式(猛虎求饶),趁洛克人一不留神,那厮调头就想跑,刚跳起来就被炎山来了个赶尽杀绝式(起跳空中即被斩落马下)。好你个炎山,咱辛辛苦苦打的BOSS,你小子来摆酷,有种,不愧是热斗的好对手。厨房事件告一段落,回家睡大头觉吧。

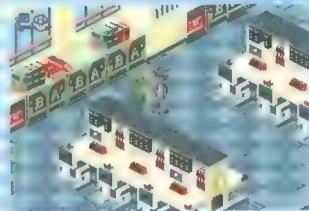
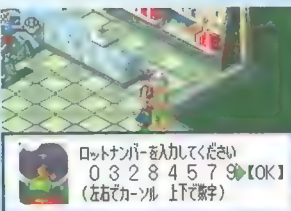
DDN大会

次日DNN发来邮件。热斗想去找胖子商量,但他家的门锁了,看来还得上网去找他。去秋原的网络车站路上有个传送点是通到胖子电脑里。进去找到那个绿人一打听,说是他去决赛一区了。洛克人又奔到那里,在一装置前找到了胖子。再去美伊露的电脑里找她(入口就在自家网络旁边),也别忘了去雅伊托的电脑找她。最后DNN又发来邮



件把网络车票传给洛克人,现在去网络车站把票给剪票员就会多出一个选项,乘车前往比奇,通过传送来到网络广场,这里有强化零件商店,必买。然后再和旁边的绿人对话在一分钟内成功输入90次指令可得一道具,再到上面有揭示板的地方找那个黄衣服女孩报名即可。现在去比奇一区,发现大家被敌人包围了。一路杀敌终于来到敌群处,洛克人正要动手开打,炎山又出来抢了洛克人的风头。而计划又一次被破坏的总BOSS老头更是恼羞成怒,又在计划着更大的阴谋。

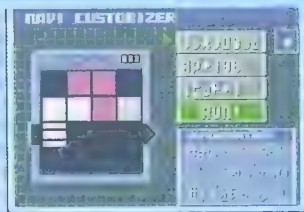
回到家里,妈妈让热斗把一样东西送到科学省交给爸爸。出门后收到了美伊露的邮件,顺便去她家看看。来到爸爸的研究室发现爸爸不在,就把东西交给那个长头发的研究员。出门后碰到了爸爸和



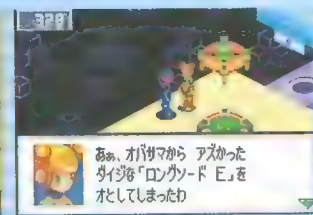
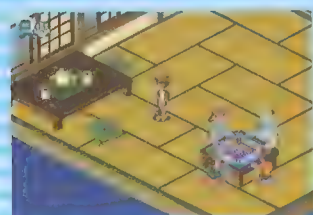
个人全部搞定后就进科学省网络,再转乘网络车去决赛广场找黄人吧,再通过连续三战的考验就算是最终得到N1的资格认证了。战后伙伴们都来祝贺热斗,就连热斗的死党兼对手的伊集院炎山也来了,他也同时获得了N1资格,真是皆大欢喜啊。热斗为N1奔波了这么久也该休息了,回家觉觉路。

次日清晨爸爸发来邮件说

要出差三天。出门后来到旁边的美伊露家里,日暮也来了,又要热斗帮他找一张卡片,一般来说现在应该已经有这张卡片了(吹飞机)。再与他对话后,美伊露说要有点心情款待咱们。突然厨房发生事故,美伊露和先生都被围困了。热斗见状立即上楼让洛克人进入网络,果然是有人在作怪。此时美伊露发来邮件把网络钥匙交给洛克人,打开路障后继续前进。BOSS所到之地会留下一团泡沫,跟随他的痕迹一直二区三区追到一区车站。乘车来到决赛区终于追到了他,但通道洛克人还无法过去,只能眼睁睁的看着他逃走了。现在退出网络坐车去科学省进入爸爸研究室的主电脑里找那个绿人,战后得到最新芯片和PET装置。坐车回秋原町找日暮,再出门就会有黄头发的人教热斗如何使用PET。准备好(菜单第四项)再去网络就拥有了穿行之前无法通过之路的能力了。这装备时是有要求的,一定要把刚得到的特殊能力芯片装上。而且必须放在第三排电源透线上才能起作用。但如果不合理



等等。相同颜色的芯片不能接触,准备好芯片后洛克人缩小继续前进找到了BOSS,但又被他的泡沫挡住去路。此时日暮来电。速去秋原网络二区,在一片空



桌子拿到叔叔的东西。再把东西交给他就能得到东西,交给日暮,再接受他的委托去网络打一个敌人。

然后回家进入网络中,敌人在一区入口处等着。这次要与三个剑士对决,初次接触本系列的人可能会大呼苦手。把大杀伤力的剑等卡片放在前面就好打多了。回头再去找日暮,得到一道具,并被告知再去科学省网络二区一趟。来到科学省,从广场区进入二区,一出来先把日暮给的道具交给红人。再回到秋原町找日暮拿到一个道具就彻底完成委托任务了(汗)。此时DNN组织发来邮件邀请热斗去网络总部参加总预选赛。再乘地铁去科学省进入网络。到下面的区域和那个黄色衣服的女孩对话,她要洛克人拿一张剑士的E级卡片给她。先



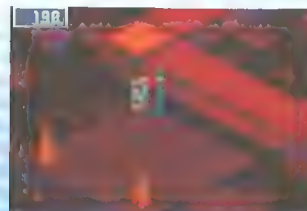
看一下,如果卡片组里有这张卡的话就把它从30张现役卡片组里换下来,然后再给她换一张网络车票。

现在去科学省的网络车站和剪票员对话,选第二项就能乘车到达一个决赛(温泉)广场了。记得到这里的商店买装备。一直走到揭示版前找到黄人报名。在一定时间内正确输入60次指令即可拿到一道具。然后继续前进在快到尽头处再找一黄人报名,此时DDN组织已经派了五名专人到各地,现在必须去找到并通过他们的考验才行。退



炎山,爸爸给了热斗最新型的PET,差不多就该回家睡觉了。次日胖子发来邮件相约在比奇见面。今天是大会议,到地铁自动售票机买票就会出现比奇。来到比奇城进入DNN大楼。这里有个戴头巾叫荒驹的人,甚为狂妄,挑战之。击败他后砂山来提示大会就要开始。一路跟随箭头进入会场里,调查路上走廊拐角处的箱子可得道具。砂山是大会主持人。轮到参赛者登场了,砂山用标准的造势口气向大家介绍:光……热斗ING……(笑)。咱们的热斗也毫不含糊的对观众摆了个酷酷的波式,引来观众一片尖叫。另外那个荒驹和一个怪人也在参赛者之列。

出门后爸爸通过邮件传来道具。出DDN后别忘了进入DDN车中取道具。然后就该上船了,热斗与其他参赛者一道来到兹格古岛上。赛场就设在山洞里,第一考验。进入电脑后要与里面的人对话,去上面那条路上拿到网络钥匙,然后再去打开那道光门找到V牌。这就算是过了第一轮淘汰赛了,那四个没找到V牌的可怜虫就只有掉到陷阱里去了。通路打开了,继续前进。四人来到下一站,进入第二个门里,



这次对决的对手是温泉小卖店的姐姐,战后她掉落陷阱。终于到最后的决赛,热斗与胖子分在了一组。热斗、怪人、荒驹、炎山四人进入了决赛。回到比奇城,砂山发来邮件。进入DNN大厅后,主持小姐正在找炎山。最后热斗和主持人在河边找到了他。另外大厅里温泉姐姐还可以再挑战。进入大会会场,热斗和荒驹分在一组进行半决赛。战后就该轮到伊集院炎山和怪人对决了,热斗正在旁边想看好戏呢,美伊露发来邮件。出DNN一看原来是胖子来了,和他们聊了几句,此时从赛场中传来欢呼声,比赛开始了。但所有人都没有想到的是怪人正是砂山所化装的,败在炎山手下后他露出了真身,并趁机逃走。热斗立即追了出来,从走廊中的电梯上到二楼。砂山居然把炎山的爸爸绑架了,以此相要挟。好在热斗及时赶到,冲上前去把PET朝着砂山脑门就是一下,把砂山击倒在地(非常搞笑)。然后就是与砂山的对决了,击败他后这次大会也就不了了之了。

热斗的小fans

但此次大会过程中雅伊托不慎受伤,住进了比奇医院。课后热斗和胖子、美伊露商量着要去探望一下。刚要走,一女同学跑来找热斗谈话,打发她后就乘地铁去比奇医院和胖子他们汇合。此时去DNN大厅找那个黄衣服的人会得到一个强化道具。二楼的电脑里有个HP加上限。在地铁站口找那个人花5600G还能买到一个道具。差不多就回到地铁区左行来到比奇医院,询问到服务台的护士姐姐,病房在二楼,调查大厅里那扇粉红色上面有个小兔子的门可拿到一道具。乘电梯来到2F进第二间病房,雅

伊托说她要喝饮料,就由热斗去买吧。下楼来到服务台旁边的自动售货机买一瓶饮料,旁边那台红色的加强型卡片组合机。热斗拿来饮料刚要走一个护士说一小病人还没回来,在海滩上找到那个小家伙,他也认出了眼前的就是DNN大会名人光热斗。一番劝导后小家伙回医院去了,把饮料送到雅伊托手上了。回到家中,妈妈说有人找,现在在房间等着呢。原来是荒驹,他此行是来打听炎山下落的。热斗干脆与他席地而坐聊了一会才把他打发走。刚走胖子又发来邮件让热斗出来一下。

出门后在公园找到了胖子,此时荒驹也跑来凑热闹。事后荒驹说他在科学省等热斗,温泉姐姐发来邮件说自己商店的网络已经开通了传送点。科学省,荒驹站在揭示板旁等着呢,对话得知和前代一样,此时必须完成揭示板上的四个任务。一号任务的委托人在秋原町的学校职员室里,和他对话后就去科学省网络一区,从二区另一个通过去,非车站那个。在电门前找到绿人并对话,然后到秋原网络二区的空地上找到紫人用一张卡片换得一道具。这张卡片就是一种飞行道具发射器的G级别卡,之前已经遇到过。退出网络,把东西交给职员室的人就完事了。再去科学省的揭示板处,现在可以看到第一个委托前面注明了“齐”字。再接受二号任务吧。委托

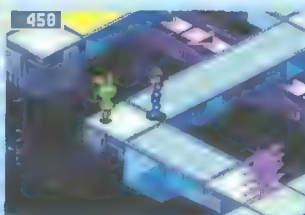
人在DNN大楼,进大门后找右边那个科学省工作人员装束的人,他要热斗帮忙去清除恶人。先到二楼进入走廊墙上的电话里(就是主电脑室门口的),击败一恶人。再去直播现场进入大赛对战机器里。最后出大楼进入电台的汽车里。干掉三恶人后再与委托人对话即可。三号任务要去到比奇网络一区,找到一个橙人,连续五战后完成任务,并得到HP上限加20。最后一个任务的委托人在秋原町的公园里。接受委托后来到温泉村,之前不是温泉姐姐发来邮件吗,找她对战吧,战后得到她的网络钥匙。就地进入网络打开路障,找那个绿人对话,那厮还在ZZZ的打瞌睡呢。退出网络,回秋原町找委托人就行了。然后再去科学省找荒驹就算是完事了,回家觉吧吧。

次日起床照常来到学校上课,和同学聊了一会,大家都发现今天德加欧还没来学校,此时先生说德加欧要暂时告别5年A组的同学们了。热斗闻之立即赶到胖子家,先生也带领全体同学来为德加欧送行。数日后热斗收到比奇病院的小Fans的邮件,乘地铁来到比奇,还是在海滩边找到了小家伙。还没聊几句他突然发病,立即前往医院三楼找到医生,然后再带路去到海滩。此后热斗决定去帮他拿一张他最喜欢的战斗卡片,这张卡片就是一种冰炮弹发射机的M级别卡。如果之前没有得到可以乘船去兹格古岛,进入到对战机器里。PET芯片组里最好要装备有水属性芯片,就是红色五格的那块,这样会比较好找到那种敌人。得到卡片后回医院给小家伙。另外此

时去DNN大厅还可以挑战荒驹。差不多就回家睡觉吧。

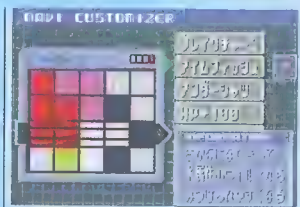
数日后小家伙又发来电子邮件让热斗

去一趟医院。来到二楼病房,原来今天是他动手术的日子,此时护士小姐来把他送进了三楼手术室。热斗也担心来到三楼,手术室的灯亮了,手术开始。坐电梯下到一楼大厅,这里被异型植物所占据(生化危机?)。前往三楼,调查巨树后护士让热斗速去地下室,但此时电梯无法使用。现在只能走楼梯了,但就连楼梯的门也锁住了。进入网络里,这里的通路也被大树挡住了,要先去左边找那个绿人要一块芯片并装备上PET。现在去调查大树再用任意一张火属性的卡片就可烧掉大树。一路前进到总控制台击败一BOSS即可解决问题。要注意,攻击BOSS本身是没用的,必须从它放出的藤条入手。成功打开门后下到二楼,从最后面的那间病房的窗户跳下去。地下室的入口就在海滩上,到医



院找门口的护士拿钥匙进入。此时电梯里出来一个人,原来正是BOSS老头派来的那个女孩。进入电脑,先到左边烧掉地上的植物,触动机关把电门打开与她对战。战后坐电梯去三楼手术室,但大门被锁住了,该洛克人出手了。这里的传送点都隐藏在植物下面,第一个传送点的正确位置在右边。通过传送来到四区,这里有一道电门,开关就隐藏在四大块的植物下面。正确的位置在左边那一块里找。下一个传送点在倒数第二个植物下面。进入五区后就到BOSS的所在地了,一共要打开三个电门才能到传送点。其中左边树后的是在下面那块植物里。找到并打开三个开关后就是与BOSS的对决了,轻松搞定后医院植物变异事件就解决了。

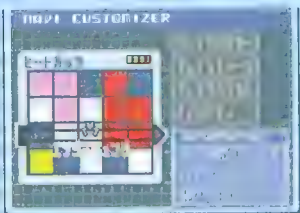
次日乘地铁来到科学省,地铁站内和那个黄毛对话得知爸爸在电脑房。进入电脑房内。爸爸和工作人员把网络许可证交给热斗。出门后在去地铁站的路上碰到了一个红毛的家伙,聊了几句得知现在网络里又出现了敌人,此时研究员来指示热斗去网络一趟。就近从科学省网络车站去第二项,就是追击泡沫BOSS的网络二区。找到两个敌人并击败之红毛会发来电子邮件提供下一个敌人出现的地点,比奇。在二区干掉一个在一区作掉两个敌人后红毛又来电让热斗再去一趟科学省,在一区空地干掉最后一个敌人。此时突然敌大部队杀到,看眼形势不妙,红毛的喷火机器人来把他们摆平了。此时在秋原网络广场来人发来邮件,在那里的揭示板前找到了这个发邮件的真人。然后再去一趟医院,小家伙的病已经好的差不多了,他给了热斗一个网络钥



匙，可以打开比奇一区的一个路障。出门后红毛来交代了一些事让热斗来一趟科学省。在电脑房找到他，得到一道具并告知速去科学省网络一区。在那里找绿人对话，然后再退出网络找红毛，跟他出门到自动售货机前拿到一道具。随即进入自动售货机电脑里找绿人对话，退出后再去爸爸的研究室找他拿一道具。就地进入电脑中找绿人，退出再找红毛拿一道具。

高潮

忙活了半天就回家休息吧。与此同时，科学省莫名其妙地发生了火灾。热斗刚要躺下睡觉就收到紧急邮件，速去科学省。乘地铁刚要出站就被工作人员挡住了，因为科学省已经戒严了。此时红毛发来邮件告知速去网络救火，现在只能回家上网，要灭火就必须得在PET里装备之前解决医院植物事件



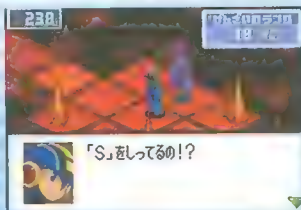
时得到的那块炎水芯片，同样的靠近火时会让你用任一的水属性卡片去灭火。一路过去，一区2团、二区3团、三区3团、去网络车站的路上1团。完成任务后红毛会发来电子邮件让热斗再去科学省灭火。正好可以坐网络列车到达，分别在一二区灭掉3团火。完成后红毛会来邮件。坐地铁去温泉，从小卖部进入网络，分别灭掉一二区的3团火。其中一区有1团火要从二区绕道才能到达。完工后红毛会来电子邮件通知前往比奇网络分别灭掉一二区的3团火，成功完成任务后红毛来电告知此时科学省的爸爸研究室已经情况紧急。立即坐网络列车去比奇，二区有个传送点是通向最新的乌拉区，旁边有紫恶人的那个。来到乌拉网络，一路前往三区，路上要从二区的一个通道回到一区然后绕到三区。走着突然发生地震把路给震断了，在此期间有个神秘的黄人出现。回到



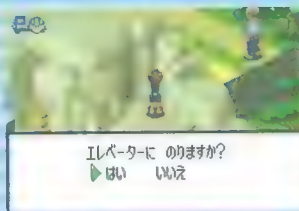
三区的入口处击败敌人继续前进，此时出现的BOSS居然是红毛？难道……管不那么多，杀！战出的人更是令阿俊眼前一亮，正是2代的最终真BOSS啊。他一击将红毛的机器人灭掉，然后又将洛克人放倒（此战必败），正欲下毒手时神秘黄人出手了，一时也奈何不了，他就收到老头的招唤走了。不管怎么说，这次的火灾算是平息了。热斗不放心的赶到爸爸的研究室，果然爸爸终于支持不住昏倒了。把爸爸送到医院出来后就回家休息吧，那老家伙是不会罢手的，明天还有的忙了。

次日，美伊露和雅伊托来家里看望热斗。出门后炎山说在科学省等热斗。先去医院探望爸爸的病情吧，就连2代中的最终BOSS男孩也来了。收到工作人员的邮件，去科学省的电脑房，这里多了一个奇怪的机器，进入其中后大有名堂。先不要管那么多，和炎山对话后得到新的芯片，进入网络后一定

要装备到PET上，而且一定要装备在第三排电流线上才有效。再去乌拉三区，与一敌人对话让其让路后继续前进。来到乌拉广场，这里有芯片商店，全收入吧。和广场上的人对话，然后到巨型装置处，洛克人被一群敌人围住。现在要去乌拉的一二三区消灭敌人，三区是连续四战，一区和二区分别有三人。击败十人后就是艰苦的排位战了。先去兹格岛网络里找到一紫色飘浮人，干掉他取得第十位。美伊露来电让去动物园熊猫前电脑二区，在这里干



掉四个敌人然后再去比奇一区，利用小Fans给的网路钥匙打开路障后的传送点来到医院二区，与漂浮人对话取得第九位。在乌拉三区干掉BOSS得到第八位，注意这里是连续两战。去校长电脑二区找到漂浮人，再去医院二楼第二间病房调查并得到墙上的饰物，回去给他即可得到第七位。收到炎山的邮件去秋原网络广场，看左边那个揭示板第一条留言。去乌拉二区那个挡路的敌人就会让开，进入四区通过传送上到高层。路过一个网络商人，再走到底下一直到断裂处，落入了敌人的陷阱。眼看就要被石头砸中，德加欧挺身而出把敌人干掉，再战胜胖子就能直接获得第三位。去DNN大会赛场，进入决斗机器里，击败神灯取得第二位。温泉旅馆，在温泉的后面有个山洞，乘电梯下到地下电脑室。进入到乌拉广场巨型装置后面取得道具。此时小家伙来通知说科学省一



区出事了，敌人抢走了重要的装置逃走了。立即前往出事地点，从敌人逃走的洞来到乌拉五区找到那家伙，击败他后真BOSS又登场并抢走了装置，洛克人试图用刚得到的道具击败他，可惜失败了。

热斗做了个恶梦，出门后秋原町已经发生了巨变，到处都是奇怪的机器。在地铁、公园、学校前和三个死党对话后科学省工作人员来电，让热斗速去科学省网络广场。找到炎山机器人得到道具，再坐车去科学省研究室找到炎山。此时秋原町的怪机器开始发威了，速去，在学校旁边进入其中击败敌人即可解决它。战后妈妈来电说爸爸出事了，去医院病房找到妈妈得到道具，调查床拿到爸爸留下的东西。再去科学省爸爸的研究室，进入那个以前不能进的房间，二人上演了一出父子情深的感情戏（笑）。热斗决定只身前去敌人总部探探，但比奇的船不让开。只能先回秋原町，去雅伊托家（黄房子）和她商量一下就回家睡觉吧。次日爸爸用邮件传来道具（一定要



要前进，遭遇一机器人，进入其中。电门要取得钥匙才能打开，注意要避免被抓手。击败BOSS后继续前进，终于进入老头的研究室了。调查右边那个雕像，热斗一记漂亮的CHINA功夫将其踢入水中（酷）。前进的路上又遭遇了敌机器人，好在胖子及时赶到用石头堵住了其发射口。进入电脑干掉BOSS再取得钥匙打开电门击败砂山。

此时炎山也陷入困境，再进电脑杀敌。同样需要取得钥匙打开电门，展开车轮战（注意保留体力）。调查大门继续深入，这次遭遇的正是那个偷走装置的钻头。得到钥匙后进入电门与钻头对决，最后还是被炎山给抢了风头（笑）。终于来到了敌人的巢穴，老头率领部下们正坐上黑客机器在电脑世界中等着呢。热斗坐上那个空机器也进入电脑世界中，EXE系列史上两个主角面对了（超感动）。做好最后的调整吧，前面就是最终决战了。好卡片别舍不得用，强化芯片能换的全换上。首先是与真BOSS对阵，好打发，问题是EXE3真正的BOSS还在后头，最终机器。打它除了熟悉它的攻击套路并有绝对的耐心外（HP2000），关键还是战术。卡片组里一定要有那张“无欢乐器”，效果为其吹奏时洛克人全身无敌。并且要把它放在第一排的第二格，洛克人则冲在第二排的第三格（最前线）与BOSS肉搏。只要卡片足够，有绝对的耐心，战胜它只是时间问题。战后进屋内拿最后一个道具后就逃命去吧，但二人最终还是被困住，无奈洛克人舍身将热斗送出电脑世界。整个小岛都摇摇欲坠，一行人乘船回到了比奇港口。而洛克人则失去了音讯，热斗为此甚为伤感，大家都非常同情他。就这样热斗升入了秋原小学的6年级。但阿俊和所有

的ROCKMAN迷们一样，坚信洛克人一定会在EXE4中登场的。穿版后标题画面会多出一个星号，接续记录将进入诸多隐蔽要素全开的二次冒险旅程中。



的ROCKMAN迷们一样，坚信洛克人一定会在EXE4中登场的。穿版后标题画面会多出一个星号，接续记录将进入诸多隐蔽要素全开的二次冒险旅程中。

■文/不思议的BOSS:南昌 严俊

CAPCOM

GAME BOY ADVANCE



バトルネットコード
ロクマンイグゼ3

好评发售中!

厂商 CAPCOM 类型动作 RPG

秘技天地

星尘大海个人认为：2D格斗“SNK”系始终最强。



PS2 SD高达G世纪NEO

游戏推荐度:9

秘技实用度:8

●游戏中的隐藏人物

目前为止有三个：凤(フォウ)、璞露(ブル)、璞露TWO(ブルツー)。

凤(フォウ)：

1. 第一话「制裁之铁槌(裁きの鉄槌)」中，必须不能在六个回合结束。

2. 第十话「香港市(ホンコンシティ)」中用卡缪(カミーユ)与凤(フォウ)战斗。

3. 进入第十一话前选择「乞力马扎罗基地(キリマンジャロ基地)」进入「乞力马扎罗基地之岚(キリマンジャロの嵐)」。

4. 此话遇上凤(フォウ)时，用卡缪(カミーユ)与她战斗三次(但必须不可击坠她)！她就会连人带机消失版图，进入十二话会以新人物姿态加入。

璞露(ブル)：

1. 进入第十六话前选择「香格里拉(ツァングリラ)」进入「香格里拉的少年(ツァングリラの少年)」，令捷多(ゾード)加入。

2. 第十七话「燃烧地球(燃える地球)」，用捷多(ゾード)与璞露(ブル)战斗两次。

3. 第十八话「巨大车轮作战(巨大ローラー作戦)」

时将会加入本队。

璞露TWO(ブルツー)：

1. 先取得璞露(ブル)，然后进入第十九话前选择「达卡尔(ダカール)」进入「不燃的流星(燃えつきない流星)」。

2. 此话以璞露(ブル)和璞露TWO(ブルツー)战斗两次，当她「弱气」化后可用任何角色和手法打倒。

3. 第二十一话「战士再现(战士再び)」/「鲜血之光涡(鲜血は光の渦に)」以捷多(ゾード)和璞露TWO(ブルツー)战斗两次，当她「弱气」化后可用任何角色和手法打倒。

4. 进入第二十二话时会以新人物姿态加入。

——北京 LULU

GBA 超级机器人大战OG

游戏推荐度:9

秘技实用度:6

●游戏中的金钱赚取

众所周知机战的最大问题是金钱，而且一仗所得到的钱又很少，现将我的方法写出，希望能抛砖引玉。

机战OG的第9话A中有两个DC舰长，而任务失败的条件就是击落其中任何一架，现将其中的一架击沉，游戏结束，这时再重新进入，全部的经验、金钱、熟练度、等级全部继承，如此便有了升级和得钱的好办法了。(注：此话的机体改造会全部复原，并转化成金钱，要到下一话才能重新改造)

——安徽 许蔚然

GB 口袋妖怪·金、银

游戏推荐度:8

秘技实用度:7

●游戏中节省时间的方法

集齐一幅地图的八个徽章后与博士对话，就可得到一只“大师球”(百分百捉到妖怪)，利用单机复制法把它大量复制吧，在捕捉妖怪(特别是传说中的妖怪)完成图鉴方面就节省了大量无谓的游戏时间。

●捕捉三只幻兽：

三只幻兽是该游戏捕捉难度最高的妖怪，它们一遇到就会马上逃跑，且行踪不定，就算要与它们初次见面也极难，非常伤脑筋。据本人经验，雷、火、水这三只幻兽在被放出后的短时间内(一般5-10分钟)会分别栖息在该城市的左、右、下方向的

第一块草地中(火幻兽栖息的草地则要用两次“乘浪”才能到达，草地上有一老一少)。这三块草地也是以后三只幻兽出现频率最高的地方。如此一来，玩家只能择其一追捕，余下的两只就只能碰运气了。其实利用单机复制法可完美地解决这一问题：

首先进入PC屋，开一个新邮箱(里面没有妖怪)，并用邮箱记录，接着放出三只幻兽，(以下以水幻兽为例)且以最快速度(最好骑车)赶到该城下面的第一块草地(草地下面有一对孪生女)，通常5-10分钟就会让玩家遇上水幻兽，进入战斗后抛出准备好的“大师球”吧。然后玩家回到PC屋，把水幻兽存进已打开的新邮箱，跟着换一个新邮箱，在肯定了第二个问题后会出现两行字，待第二行一出完就马上关机，再开机时读取进度会发现三只幻兽仍在塔中，先把邮箱里的水幻兽拿出，接着开另一新邮箱(记录)，然后再进入塔中放出三只幻兽，用以上手段分两次向左、右追捕就可捕获其余两只幻兽。这样一来，大约用半个多小时就可一口气捕获三只幻兽。

——广东 邓嘉然

GBA 口袋妖怪·红宝石蓝宝石

游戏推荐度:9

秘技实用度:6

●游戏中的隐藏细节

1. ハートウロコ可以在ハジツグ镇西北角的屋子里，给那个胖子可以学会以前的技能。

2. 在海底得到的有颜色的碎片(かけら结尾)可以在124号水道上的小屋中交换进化石。

3. 使用43号必杀技可以在特殊的地点建立基地，饰物可以在各地买到。

4. 自行车有两种，跑车和山地车。山地车按方向键和B键可以平行跳跃移动，按住B键可以跳跃移动。

——北京 LULU



GBA	超级机器人大战OG
游戏推荐度:9	秘技实用度:7

●练级最好的地方

练级最好的地方是第34话“钢の巨神”。在这话几乎把所有人都可提到99级，就差那两艘战舰了。首先，给主角装备上补给装置，还有1个补给装置给其他任何一人，这人必须和主角在一起互相补给到99级，再自杀，从头开始，让其他人从武器选择中装备补给装置，这两人也互相补给，这样下去有多少人要练级，就有多少人提升到99级。

●塑造万能型机师

万能型机师必须靠PP值来创造出来，在第34话中得的PP值最多，单个人全打下这关敌人最多得118个PP值。其他人则全躲进战舰内，这样创造一个万能型机师速度极快。

——广州 念宝敏



GBA	光明之魂
游戏推荐度:8	秘技实用度:8

●游戏中人物的取名

输入特定名字会有不同的效果：

战士「イヨクマン」 男气のふんどし
魔法师「ヨッシー」 本气の下着
ドラゴン战士「いっそん」 ドラゴンパンツ
战士「マックス」 STR+10
魔法师「アンリ」 INT+10
アーチャー「ハンス」 VIT+10
ドラゴン战士「バリウ」 DEX+10

●金钱无限增值法

到村子的店铺，先拿起自己的道具，按两下R，再选店里的道具（越贵越好）用十字键把它移到刚才已选的自己道具的上方再按R，就可以把道具卖回给店里了（所卖的是店里的不是你的）然后重复。

●游戏中的隐藏关

在通关一次后在新增难度下打到第八关时，按住L与R后，再按A键进去。

●道具的无限复制

有两只GBA连线，放下要复制的物品，1P与2P同时站在道具上，要求两机同时显示出道具名，然后由2P先拾起，约半秒不到1P也拾起。这样就完成了。

●无限药草生成大法

方法其实很简单，在迷宫中，如果你正缺少草

药，这就很管用了，在装备画面，把不需要的或是没用的东东选中，再选择Drop，然后就会凭空出现药草，本人每次都成功，大家不妨试试！！

●忍者装备

- 1、武器店与防具店之间，得到药草。
- 2、街上，得到恢复水滴。
- 3、道具店后面的桌子附近调查，得到鉴定卷轴。
- 4、道具店后面树附近调查，得到美味寿司。
- 5、鉴定屋前面的帐幕，调查后答否（イエ），得到忍者头带。
- 6、道具屋前面的男人，得到忍者装束。
- 7、道具屋前面的木板，得到忍者腕轮。

——北京 GAMEQUEEN

PS2	盖盖乐
游戏推荐度:8	秘技实用度:8

●进入limited模式

在游戏的标题画面输入X、□、△、△、□、X，这时便可进入limited模式。

——北京 LULU

GBA	火炎纹章·封印之剑
游戏推荐度:8	秘技实用度:6

●火炎纹章中的练级

GBA上的火炎纹章练级是一个难题，特别是在竞技场里好不容易练成的角色遇到了CPU百分之一的必杀，简直就是“#??%”！

练级最好的方法是发现BOSS是重甲骑士（别的也可以），先用一厉害角色去耗光他的武器，然后把你练的人带上去，不用担心任何事件发生，当你发现你的人轻易就把BOSS搞定，就说明人练的差不多了，下关我继续练。还有不要连续的在竞技场里练同一人，换着练会比较安全，还有要记住的是CPU是无耻的，练你的主力，他只会给你400或500，但假如一个弱角进去，就会变成800或更多，所以我的方法各角色是先在BOSS那练，等超过10级是再去“斗鸡场”练，就会容易的多，要是你之前再吃一个天使之衣的话，就会……。——安徽 许蔚然

GBA	洛克人与弗尔特
游戏推荐度:8	秘技实用度:5

●奇特的现象

游戏中在由“COLD MAN”镇守的冰关，“BANNER MAN”镇守的森林关，以及由“KING”镇守的倒数第二关第三部分，其中都会遇到一种类似“制冰机”的敌人，它会放出冰块把主角推挤到死角或推入深渊。但在使用洛克人时，遇到这种敌人则可在冰块推向主角时，顶着冰块使用滑铲，此时，你会发现，洛克人像变魔术一样从冰块中穿了过去。这应该是游戏中的BUG。

——吉林 关瑞

GBA	口袋妖怪·红宝石蓝宝石
游戏推荐度:9	秘技实用度:6

●游戏中拾得道具法

在口袋A中，每种怪物都有一种特技，例如暴鲤龙的特技是恐吓，即每次战斗时使敌人攻击力下降，094号的特技是使敌人攻击时随机中毒。013号怪物的特技是拾道具。只要把它带在身上，每次战斗结束后，就会随机拾得道具，即道具拾得的时间和种类都是不定的，且该道具是直接装备在该怪物身上，而不是在道具栏中。通过该怪物，本人现已拾得升级药2个，补血药不下15个，还有许多不知名的道具。

——福建 代坚



GBA	雷曼A
游戏推荐度:7	秘技实用度:7

●游戏中的大BUG

如果遭到敌人攻击，会有一定的“无敌”时间，在此如果你掌握好时间，落到地上，按A键跳起，你会发现空中时，又成无敌了，用此方法，一直连跳，将可长时间无敌，但要注意跳起后不能攻击，本人用此法打SPACE MAMA'S CRATER中的BOSS，在其暴走时，仅费了一格血。

——安徽 许蔚然

PS2	SD高达G世纪NEO
游戏推荐度:9	秘技实用度:8

●爆机后的隐藏要素

完成游戏后，再LOAD爆机SAVE重新开始游戏，可承接爆机时的CAOUTAL、MS、TECGLEVEL、纹章和原创机师LEVEL。

——北京 LULU

?	电玩新势力
游戏推荐度:?	秘技实用度:?

●16期点心中隐藏的极秘影像:

在16期点心中大家仔细寻找，各位会看到一段SD高达G世纪的隐藏机体战斗画面，高达迷必看，在此谢谢莱茵总师友情供稿。

——北京 LULU

北京信宏威达游戏集团

招聘网络技术员两名：要求大专以上学历，能独立制作、维护、网站、精通游戏、待遇从优。

专业邮购

新春大酬宾



GBA 新春价
420元



PS2完美直读
1650元



XBOX完美直读
1900元



PSONE新春价
470元



NGC新春价
1400元



松下DVD NGC
2250元



GBC彩机
350元



GBA128M烧录器+卡
360元



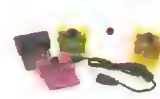
GBA电视接收器
230元



头戴液晶显示器
890元



美版DC
620元



GBA摄像头
330元

新年套餐

- A: PS2套** 39001主机+完美直读+双手柄+记忆卡+支架+遥控器+游戏 **1850元**
- B: GBA套** 日版主机+充电器+包+GBA卡任选两盘 **500元**
- C: PSone套** 主机+便携液晶屏+充电电池+双手柄+8M记忆卡+游戏 **850元**
- D: SS套** 全新JVC土星+双原装柄+记忆卡+加速卡+游戏 **370元**

别忘了邮费呦
套餐邮费40元
单机30元
GBA及配件20元

游戏新到

- DC -MP4 解压卡(观看电脑格式压缩电影) 99
- DC上网器(浏览中英文网站,送56K猫,中文) 190
- 电脑/电视/游戏/VCD一体机 240
- PS原装PDA记忆卡 (PS2可用) 135
- PS2-SFC/SS模拟器 (送100款游戏) 99

本月特价

- PS2 原装8M记忆卡 (限量版) 118
- DC原装手柄 (处理) 28
- PS2 原装震动手柄 (处理) 58
- DC街机模拟器 (送200游戏) 80

- PS2原装 手柄/40G硬盘/四分叉/光头 80/560/90/350
- NGC VR 射手3 390 明星乱斗 390 鬼屋冒险 240
- 生化危机 330 生化危机0 390 封神演义 370
- 星球大战 360 FIFA2002足球 350 NBA2003 420
- X-BOX——PS2手柄接口 65 配件邮费10元/次

GBA中文酷卡

- 口袋妖怪(红/蓝宝石) 80
- 大战略2(中,SLG) 90
- 哈里波特与密室(中) 70
- 游戏王6(中,128M) 125
- 幽灵陷阱(中,AVG,128M) 70
- 魔法假期(中) 85
- 恶魔城-白夜协奏曲(中) 65
- 牧场物语(中) 85
- 黄金太阳(中) 75
- 皇家骑士团(中) 75
- 机器人大战A(中) 65
- 魔界村R(中) 65
- 寂静岭(中) 85
- 三国志(中) 63
- 光明之魂(中,RPG) 65
- 航空管制官(中,SLG) 70

GBA新卡上市

- 音速小子2 75
- SEGA拉力 55
- 风之克罗亚3 99
- 电梯大作战(今与昔) 65
- 洛克人EXE3 99
- 实况足球2 49
- 沉默阻击手 64
- U联盟创造球会A 66
- 怪物农场2 75
- 游戏王7(128M) 123
- 机器人大战GX(128M) 68
- 幻想传说奇异迷宫2 75
- 机器人大战R(128M) 63
- 武士成长-樱国冒险 70
- 鬼眼狂刀(百位射击大作) 70
- 真一魂斗罗 65

GBA经典之作

- 洛克人EXE2 58
- 坏玛利 58
- Q版赛车 58
- 胜利11人足球 58
- 冲击世界杯 58
- 超级玛莉奥 42
- 七龙珠 67
- 中央大陆之战 69
- 实况足球WE 53
- 黄金太阳 57
- 勇敢炸弹人 58
- 机器人大战A 58
- V 拉力3 45
- 游戏王6 98
- 恶魔城 52
- 拿破仑 58
- 龙战士2 58
- J联盟足球 58
- 风之克罗亚 58
- 魔法假期 58
- 索尼克 58
- 雷龙战士1X2 58
- 恶魔城轮回(中) 62
- 纯情房东俏房客 65
- 正邪之战 65
- 皇家骑士团 58
- 心跳回忆 70
- 拳皇advance 58
- 头文字D 58
- 哈里·波特 60
- 迪斯尼足球 67
- 铁拳 57

GB经典

- | | | | | | |
|-----------------|---------------|---------------|---------------|----------------|------------------|
| 牧场物语6(中) 40 | 真三国无双GB 45 | 黄金太阳(中) 40 | 水游风云录(中) 40 | 牧场物语4(中) 40 | 生化危机3(中) 40 |
| 孤岛冒险4(中) 40 | 太阁立志传2(中) 40 | 太空战士9(中) 40 | 恶魔城2(中) 40 | 勇者斗恶龙4(中) 35 | 哈里·波特2(中,RPG) 30 |
| 勇者斗恶龙DX2(中) 40 | 封神榜2(中) 40 | 梦幻传说(中) 40 | 七龙珠2002(中) 45 | 合金弹头EX 30 | 古墓丽影2(中) 50 |
| 大航海时代2(中) 45 | 傲视三国(中) 30 | 荆柯新传(中) 40 | 甲A足球风云(中) 40 | 心跳回忆(文/体,中) 34 | 太空战士X(中) 35 |
| 星际争霸GB版 40 | 格斗王2002(中) 35 | 口袋水晶(中,时钟) 25 | 金庸群侠传(中) 40 | 水浒传(中) 40 | 合金装备(中) 30 |
| 三国霸王大陆(FC版,中)30 | 口袋金银合集(中) 32 | 名侦探柯南3(中) 30 | 机器人大战A(中) 30 | 孤岛冒险2(中) 30 | 邮费5元/盘两盘以上10元 |

汇款地址: 北京100077信箱5分箱 收款人: 信宏威达 邮编: 100077 咨询电话: 010-87251066/88

交换、收购

北京信宏威达游戏中古货商城

您能想到的我们应有尽有

声明: 本商城所售二手货均为九成新, 收购、交换价按本商城售价的80%执行。商城所售商品邮费一律20元/件。

- PS2 30006/30000/39001 (完美直读、双手柄、8M记忆卡、支架、游戏) 1300元
- DC原装美版机 (双原柄、记忆卡、震动包、游戏) 450元
- GBA (送卡) 370元
- GBC / GBP / GB / GG / SEGA游戏民手机 (均送卡) 280/140/110/250/300
- 任天堂64光碟机/超任SFC光碟机 /SNK光碟机 (送所有游戏) 880/430元 /320元
- MP3/VCD/CD 随身听 (防震、线控耳机、MP3歌库) 300元
- PSone 便携液晶屏 300元
- PC原装罗技方向盘 280元
- NGC松下DVD (双手柄、记忆卡) 1550元
- PS /PSone/PS VCD 5903 (双手柄、记忆卡、游戏) 350/420/360元
- 3DO (双手柄、游戏) 320元
- SFC主机+32M磁碟机 (双手柄、游戏) 300元
- WSC/WSS神奇天鹅 (均送卡) 370/220
- DC / PS / SS拆件机 80元
- 便携液晶电视机 (4寸, 可接任何游戏机) 330元
- PS2/PS双人震动大摇杆 150元
- SONY原装CD(线控耳机) 280元

汇款地址: 北京100077信箱5分箱 收款人: 信宏威达 邮编: 100077 咨询电话: 010-87251022

北京信宏威达集团电器邮购商城

低价、诚信、真实



MP3/CD/VCD随身听
线控耳机、MP3歌库
399元 (20)



电视游戏一体机
AV输入、双手柄、接收电视
220元 (30)



便携式液晶电视
AV输入、遥控器、真彩
380元 (20)



5.6寸小电视
AV输入、遥控器、真彩
390元 (30)



掌上数码相机
拍摄、编辑、录像。USB线
270元 (20)



远程夜视仪
无光线下使用，范围20米
50元 (10)



3D立体电子眼睛
适宜游戏机、电视、接收器
90元 (10)



手写式掌上电脑
商务通、手写笔、厚1CM
90元 (10)



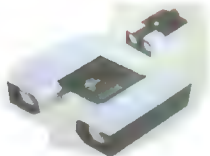
语音王对讲机
2000米、10频道、液晶码
180元 (20)



高保真立体音箱
立体声输出、适用CD、MP3
30元 (15)



彩色全自动照相机
自动对焦、自动闪光灯
40元 (15)



远程望远镜
有效距离20公里
65元 (15)



偷听助听器
能听见十几米远的人说悄悄话
120元 (10)

所售商品一月包换、半年保修、终身维修。括号内为商品邮费。本公司发货一律为快件，汇款后1周内到货。

汇款地址：北京100077信箱5分箱
收款人：信宏威达 邮编：100077
电话：010-87251066/88

6年的风风雨雨
6年的电玩生涯
6年的热情服务
交汇出我们可靠
信誉保证!!!

兰州宏远游戏精品邮购价目表

好消息：为了感谢广大玩友对本店的支持，特此推出GBA换卡新业务，您只需付180元的优惠价格便可在本店享受半年无限次的欣卡，280元享受一年换卡。此业务解决了广大玩友为缺“铁”而玩不到好多游戏的烦恼。

便宜≠真实 昂贵≠质量 售后服务才是可靠的保证！

来自加拿大的隐形通讯

敬告：现因游戏市场的多变复杂，我店为了更好的保证广大玩友的切身利益不受欺骗，特实行所有主机保修一年，终生维修，七天到货的服务宗旨，让您随时感受我们的热情服务！

保修一年——买的放心

终生维修——用的称心

套机5：GBA原装主机+改装+背光灯+装用充电一套+皮套+屏贴+游戏卡（任选一款）

隐形无线耳机
从任何角度，您都看不到它的存在，完全隐形；具备自动消除杂音功能，音质清晰自然

原装单机 快件邮费40元/台

PSII30000/30000R 300007R原装机+手柄 1700/1500/1600
DC美版 日版 欧版A版原装机+手柄 650/620/600
PSone100、102、103原装机+手柄 550/580/580
GB原 薄 彩 GBA原装机（颜色齐全） 160/210/390/480
NGC/XBOX原装机+手柄 1500/1900

游戏周边 快件邮费一律10元（不限量）

PSII震动手柄（原·组） 130/45
PSII原装8M记忆卡 150
PSIIS磁卡线（原·组） 190/20
PSII专用电源 35
PSII原装四分叉 110
PSONE震动手柄（原·组） 75/35

PS普通手柄（原·组） 25/6
PS手柄延长线 8
NGC震动手柄（原·组） 350
NGC数据线（原·组） 290
NGC S端子线（送） 220
PS/DC制转 25/30

DC VGA 35
DC原装 2M/4M记忆卡 105/25/30
DC组装机卡 20
DC手柄（原·组） 85/30
GBA充电器（普通·高效） 20/35
GBA高亮度灯 285

GBA镜面 贴膜（原·组） 50/5
GBA2头 4头对打线 8/10
GBA小喇叭 8
GBA包 12
GBA贴纸 8
GBA屏幕保护膜 12

二手主机 快件邮费40/套，GB套机20/套

九成新PS7500/7501/9002原装主机+双震动手柄+记忆卡+电源+制转+数款游戏 450
八成新PS7500/7501/9002原装主机+双震动手柄+记忆卡+电源+制转+数款游戏 400
七成新PS7500/7501/9002原装主机+双震动手柄+记忆卡+电源+制转+数款游戏 300
八成新SS原装主机三洋光头/JVC光头+双手柄+16M记忆卡+8M加速卡+数款游戏 380/400
七成新SS原装主机三洋光头/JVC光头+双手柄+16M记忆卡+8M加速卡+数款游戏 300/350
九成新日/美/欧版DC原装主机+双手柄+4M记忆卡+双震动卡+数款游戏 550/580/450
GBA/GB/GBR原装主机+游戏卡 400/300/120

GBA背光灯（亮度超高，被窝精品） 198
GBA震动手柄+充电器+扬声器 90
GBA全手柄 130
GBA电视转换器 550
GBA烧录机+64M烧录卡 380
GBA烧录机+128M烧录卡 580

MP3+CD+VCD多功能能听音乐 液晶显示，屏幕便，40秒静音，45小时连续播放，耳机，电源，AV线，接口齐全，一年包修。 450元 套（免邮）
色，黑白两种。 250元 套（彩）150元/套（黑白）

PSII仿正版碟（带说明书，做工精细）35元/张 快件邮费一律10元（不限量）

001索尼克4 010铁拳4 019索尼滑板3 028高达战记
002星球大战4 011龙战士5 020创造球会 029三国志猛将传
003魔域战记II 012生与死2 021魔剑X 030王国之心FINAL MIX
004最终幻想III 013SD高达6世纪-NEO 022决战1、2 031三国无双2(中)
005武者1、2 014星海传说3 023三国战记 032鬼泣1、2
006真魂斗罗 015雷神之锤2 024寂静岭2 033实况6
007合金装备2-本质 016格斗之王2000 025装甲核心3 034GT3
008幻想水浒传3 017山脊赛车5 026保镖 035铁骑3
009高达0079 018无尽沙加 027忍者 036ICO中文版

GBA卡 快件邮费一盒5元，两盒以上均10元

瓦里奥 65 黄金太阳（中 日）55 35 索尼克 55 火影忍者 55
55 超级机器 55

各种高达模型、人物玩偶、游戏攻略、GB卡、PS碟/DC碟（三）、PS2碟（5元/8元/10元）、XBOX碟（35元）目录来函免费索取
汇款、通信、寄货地址：兰州市中央广场邮局1006信箱 收款人：兰州宏远电玩 邮编：730030 邮购、咨询、售后：0931-4660157 经理13893282077
店址：乘31、71、102中山站下车，外国语学院斜对面 营业时间：早9：00—晚19：00（节假日不休息）
注意：请玩友在汇款时一定要写清所购物品及详细地址！！ 高价回收，各种二手机，价格请来电咨询，并可贴换新机。



技佳电子

中国第一台32位光盘游戏机

即将上市

全面兼容各种VCD、CD、MP3光盘

WWW.3DGAME.com.cn

现在建设中



32位游戏 + VCD + CD + MP3 = 家庭娱乐中心

700种主流游戏任你选

技佳32位 游戏机

2003年1月8日正式发售



黄金娱乐组合，超强
纠错，尽享时尚生活
乐趣。

VCD/CD/MP3



超宽电压

超宽电源电压
(100V~240V)，短路
自动进入保护状态。



32位

32位游戏

精彩的故事，真实细腻
的三维游戏画面，动感
的语音，领略前所未有
的震撼魅力。



震动手柄

设计符合人体工程学，
玩射击、赛车、格斗
游戏时，手柄随剧情
振动，体验身临其境的
感觉和刺激。



外观典雅

现代感与民族风格相
结合的方圆结构，尽
显高贵典雅



童锁功能

有张有弛，学习娱乐
两不误，家长100%
放心。



智能升级

使用flash闪存技术，真
正实现系统智能升级。



内置存储

无须外接记忆设备，
即可完成游戏存储，
玩游戏更方便



光线枪



摇杆



打鼓机



跳舞毯



键盘



鼠标



手写板



吉他



打碟机

中美合作 国际品质

- 独特的专利结构设
计，品质更稳定
- 电源输入短路，主机
自动进入保护状态

- 通过ISO9002国际质
量体系认证
- 整机3000小时超负荷
老化，性能指标正常

服务无忧：

	三包时间	条 件	用户权利
包 退	用户自购机之日起七日内	主机发生性能故障时	用户有权利选择维修，换货或退货
包 换	用户购机第八日至第十五日内	主机发生性能故障时	用户有权利选择维修或换货
保 修	用户购机在一年内	主机发生性能故障时	一年内用户可以得到免费保修服务

产品在性能技术参数及外观结构等方面如果有所改变，恕不另行通知，请以随机说明书为准。

全国招商正在进行中.....



深圳市广技佳电子有限公司

地址：深圳市高新技术产业科技园中区德景园

咨询热线：0755-27803303 27810389

杀戮制造者——田岛昭宇

nitro

对自己身为Galerians之一感到极度痛苦,但对于Galerians的所作所为只是袖手旁观。后来也受到利欧的影响开始保护起人类的世界。



6



ASH

6年前利欧破坏特罗希时所诞生的Galerians,以重新启动特罗希和消灭人类为生存目的。发出的发射能会污染并杀死周围数公里内的人类。



parano

与ASH同时诞生的Galerians,解决任何事情总是依靠暴力,是个爱好杀戮的破坏狂。

田岛昭宇与GALERIANS

在田岛昭宇所描绘的GALERIANS世界中的人物全部都是超级美形并且狂气十足。对他来说所有语言所不能表达的东西,都可以凭借着自己的感觉设计出来。对自己感性的绝对自信,就是他设计人物的起点。就因为一直想买红色的皮裤,于是田岛就塑造出利欧那身着红色皮裤的外形。当然,最后他还是把红色皮裤给买了(笑)。为了达到视觉上的刺激,他所塑造的人物脸上也常常是一副恐怖的神情。在这次的游戏设计上由于田岛有相当大的发挥空间,所以大家可以充分体验到田岛独特的风格。



Galerians

西元2553年，控制城市运行的超级电脑DOROTHY为了摆脱人类的控制自己成为创造主而制造出了拥有超能力的新人类——“Galerians”。就在它企图毁灭人类世界时了解到这个真相的修泰那博士将毁灭特罗希的程序写入了利欧和莉莉亚（她完全没有考虑到他们二人的立场嘛）。经过双方交锋，特罗希毁灭，Galerians也面临灭亡。

最后利欧发现自己原来也是个被写入利欧记忆的Galerians。故事并没有像想象那样结束，后面还隐藏着更深的阴谋。于是Galerians ASH的世界就此展开。

在6年后特罗希灭亡了的未来世界中游戏在度展开。该作从前作的最后一个画面继续进行：利欧终于发现自己是超级母体电脑特罗希制造的Galerians，但他仍然摧毁了特罗希。可是最后一道程序还是执行了，她释放了大量的邪恶生命体Galerians，意图将人类彻底灭绝。6年后，利欧终于从“超低温维持装置”中苏醒。这次他面临着与Galerians及其头领ASH的对决。

《GALERIANS》及其续作都保持了通过

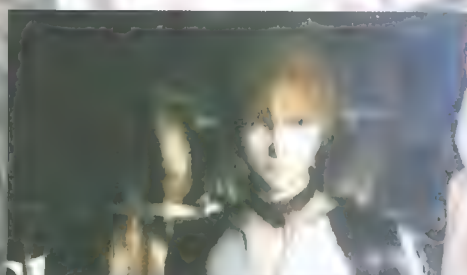
使用药物发挥超能力的特征。绿色产生强烈冲击波的“Racon”，红色对目标使用震动高周波产生火焰的“Red”，蓝色拥有形成反重力场能力的“Orleon”等，黄色的“Bustanon”可使用真空波，紫色的“Breakaron”可使用电击。但因为药物的副作用使用过度也会暴走。另类的情节设定，超级美形的人物，除了将各种恐怖要素与科幻相结合营造出一种震撼的画面外，攻击场面也相当震撼。《Galerians ASH》的操作系统比起前作有了很大的改进，游戏画面上也大量运用了电影镜头切换的手法以及特效。比起前作《Galerians》，本作最明显的莫过于图形方面的进步。有效运用3D强大的多边形机能，使用3D效果来展现《Galerians ASH》。而且前作中的BOSS特罗希也经过重新绘制。因为前作的游戏操作方面没受到什么好评，所以这次既顾全了视角的移动也顾全了人物。不愧是Sammy的重电级作品。

GALERIANS:ASH



莉莉亚

帕斯卡雷博士的女儿，是利欧青梅竹马的朋友。大脑中写入了破坏特罗希电脑病毒的主程式。和利欧一起破坏了特罗希。6年后成为了优秀的科学家唤醒了利欧，现在正在研发对抗ASH的方法。



利欧

开发特罗希的修泰那博士的儿子，大脑中写入了破坏特罗希的电脑病毒的启动程式。成功破坏了特罗希后了解到原来自己并不是真正的利欧，只是一个被灌输了利欧记忆的Galerians，经过6年的长眠后终于被莉莉亚唤醒。

关于田岛昭宇及其作品

记得初识田岛昭宇的名字是从《魍魎战记MADARA》开始的。一出生摩陀罗的身体就被害怕其力量的八只鬼魍分别夺走，取而代之的是全机械的身体。为了夺回真正的身体和力量，他和自幼一起长大的伙伴麒麟踏上了打倒侍奉弥勒的八大将军的旅途。细腻画风，任性粗暴但有时又会有些笨头笨脑的摩陀罗，再加上总是跟在后面教训他的麒麟，构成了奇妙的摩陀罗（现在看起来，幽游白书的前半部分和摩托罗还真有些相似呢）。其实从这部书中已经隐约可以看出后来他颓废血腥的风格了。

《BROTHERS》是一部主题截然不同的作品，描述了异卵3胞胎兄妹之间的故事，为了保护（争夺？）妹妹，2个哥哥把所有接近妹妹的男生全都视为敌人。什么事都无所谓，一旦被别人拜托就无法拒绝的春平，作风暴烈外加“智商超低”（得了38分还洋洋得意的自夸什么“只要我稍稍拿出点实力来简直轻而易举”）的恭平，活泼可爱家事全能的馅子，爱扮成蝙蝠侠和超人的搞笑老爸，加上一堆个性鲜明的同学（三年级念了2次还拿着50分的考卷在恭平面前嘿嘿冷笑的雨川）。细细品味，你能在这部看似普通的作品找到许多爆笑以外的感人之处。压抑的感情，青春期的叛逆，中考的压力以及成长所必需面对的现实都逐一展现，但不管世事如何变迁兄妹间的牵绊永远将她们连在一起。

再让我们看看田岛关于探讨人性的作品《多重人格侦探》。从故事一开头连环碎尸案、无头女尸、装着四肢被剥掉却依然活着的女人的邮包就充斥着画面。但这还只是开始，后面的情节越发血腥甚至说是变态，受到女友被杀的刺激的刑警小林，在他心中隐藏着的杀人恶魔西原伸二和叫做雨宫一彦的人格终于苏醒了。加入犯罪研究所的他见到了各种各样古怪而又恐怖的案件，在人的大脑内培育鲜花，投身硫酸自杀的女学生等等，所有罪犯的共同点则是眼白中有着条形码，和雨宫一样的条形码…可以说这部作品就是个死亡与恐怖的大集合，以至于一度引起了大众的争议。

不管如何恐怖，如何血腥，田岛的魅力依然不减。《GALERIANS: RION》与《多重人格侦探》先后DVD化。其中《多重人格侦探》Vol.1的初回限定版不仅特别收录了第6卷（32-35话）的先行无修正完全版内容，并附有豪华解析本等赠品，而且一次性购买全3卷DVD的话，还能得到一个特制的DVD收藏盒。初回限定版只需4900日元！PS2《GALERIANS ASH》的限定版与3张OVA捆绑销售，并附送特制挂链等，售价18500日元。诱惑无穷啊。

这就是田岛昭宇，不管别人怎样批评，坚持画着自己想画的东西。不管是温馨也好恐怖也罢，都能描述得出神入化，并以自己独特的风格展现在大家面前。

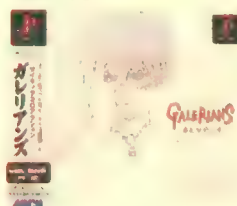


GALERIANS

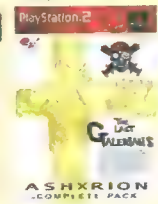
限定版所附送的挂链



PS版《GALERIANS》
6800日元



与OVA捆绑销售的
PS2版游戏
《GALERIANS:
ASH》



PS2版《GALERIANS:
ASH》6800日元





田岛昭宇

出生：1966年

出生地：埼玉县

履历：

1987年凭借《魍魎战记MADARA》

一举成名。95年的画集《SHO-U》

刊行，以画风细腻为人所称道。目

前在《月刊少年艾司》上连载人

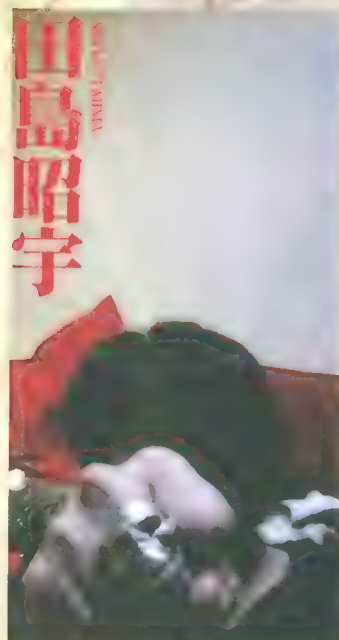
气作品《多重人格侦探》。

作品：

《魍魎战记MADARA》

《SHO-U》

《多重人格侦探》



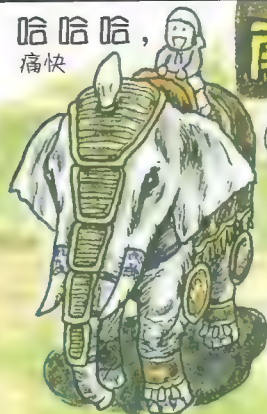
Comic The Review

真·三国无双2

不思议三十郎

哈哈，痛快

南蛮夷平定戦



大象也能骑哦

这家伙居然在跳摇摆舞!



这次以三国志续篇为题材。

自行车被偷了

为什么会这样呢? 我什么也没做啊?

顺便一提，三国志的前作怎么玩，还没弄明白呢。

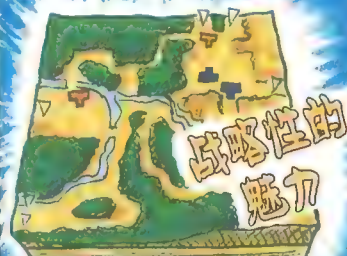


群将乱舞，战斗部分颇为爽快。



因为尽是复杂的汉字，所以意志有点消沉。

只有一个武将一样可以战斗胜利。



战略性的魅力

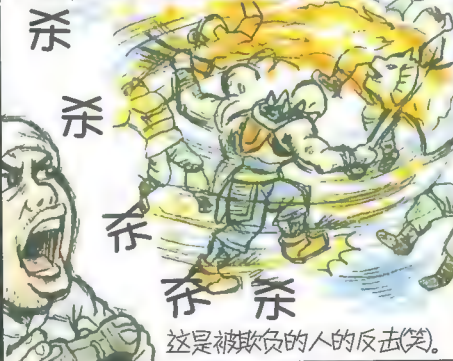
一点不了解三国志也不要紧。

把敌兵西里哗啦的打倒真是痛快。



操作性良好，使用招数也很简单。

被包围时使用无双乱舞（必杀技）的感觉真得很好。



这是被欺负的人的反击(笑)。

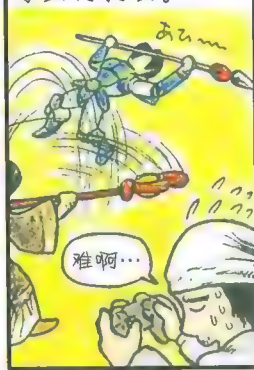
紧张感十足! UPI

作回中的常将

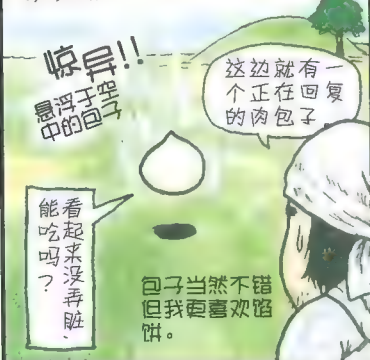


这里是战场注意背后。

但一开始也会被敌方武将打倒。



我自己回复的家伙够狡猾的...



想掌握诀窍的话就在这里!



不想一对一打输吗? 动动脑子吧。

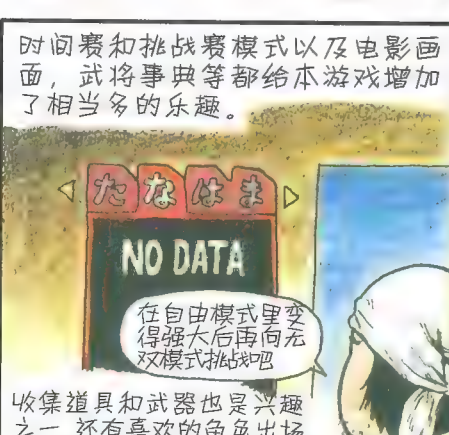
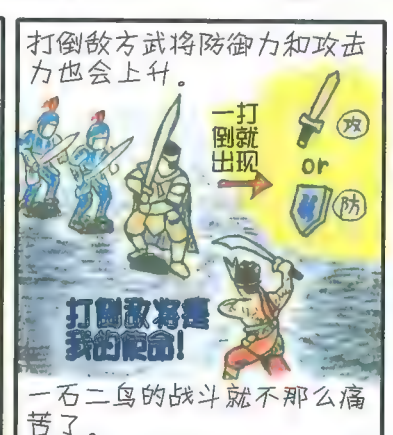
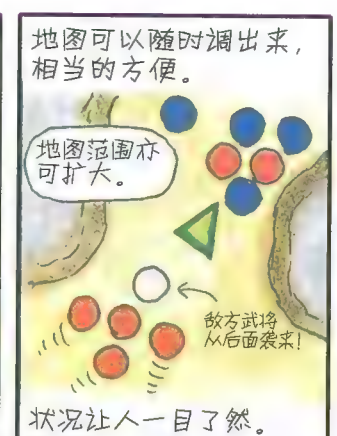


如果充分利用人多的优势的话...

好像发生了可怕的事。不对，他们在笑!



哈哈 管它为什么。





责编/星尘大海

SPEAK OUT', DON'T BE AFRAID! Game bar

游戏点评

GBA

真女神转生：光之书、暗之书

厂商：ATLUS 类型：RPG 媒体：卡带

ATLUS在笔者印象中似乎只会抓着女神转生系列这一宝而不断翻炒，妄图赚钱罢了，这不得不让人想到拥有炸弹人的HUDSON被KONAMI兼并的事实，至少从这款游戏身上便可看出……

素质实在很一般，原本作为卖点的恶魔收集及合体本应是很不错的设定，但无奈当月恰巧一不小心碰上杀手级的软件《口袋妖怪：红/蓝宝石》，这么说来本作的吸引力就实在低之又低了。至于合体虽然保留了系列作品惯来的风格，尤其是原创的化石合体，但无奈表现能力有限，大部分的角色原型全是之前GBC版直接过渡过来的，真搞不懂ATLUS是怎么想的。

唯一稍微可以圈点一下的只有战斗时的画面了，作为主观视角的战斗，加之女神系列向来的风格，使得上手后也能其乐融融，作为掌机上的表现也还算不错了。

搞不懂为什么会去买它，还是把时间交给《口袋妖怪》吧！至少在国内买口袋妖怪是有人大有人在的，不过本作就……

——长春LENY



角色：8.5	操作性：7.5
画面：7.5	创意：6.5
音乐：8	移植度：—
情节：7	总评价：7.5

游戏时间：4小时左右

GBA

塞尔达传说

厂商：NINTENDO 类型：A·RPG 媒体：卡带

正当日版的塞尔达传说宣布推迟发售的时候，美版的塞尔达就已经登陆GBA了。对于国内玩家来说，这无异于是一个福音。

任天堂超值的手段在此作中表现甚佳，一盘卡带里包含了两个塞尔达传说的游戏，一个是当年SFC的移植版，另一个则是原创专供四人同乐冒险的游戏。

SFC的移植版就不用说了，任天堂移植的功底绝不是单纯的COPY，许多场景都经过了重新描绘，而且还专门应对GBA屏幕过暗的抱怨增设了对比度的调节。可谓用心良苦。不过游戏难度依旧还是很高，看来，所谓的任氏动作游戏的哲学似乎是一直都没变。

至于原创的“四支剑”连线模式可别以为不过是很单纯的连线合作，这可是有完整的剧情，地图场景的完整的塞尔达传说，当然也包括了BOSS了。可惜过于苛求的连线条件可能会使许多玩家无缘享受到四支剑的乐趣一残念啊。

塞尔达传说的确是很棒的游戏，很棒的选择！

——长春·LENY



角色：8	操作性：8.5
画面：8	创意：7.5
音乐：8	移植度：9.5
情节：9	总评价：8.4

游戏时间：10小时左右

PS2

宿命传说2

厂商：NAMCO 类型：RPG 媒体：DVD-ROM



NAMCO对本作相当重视，动用了日本流行乐坛的小天后全木麻衣来演唱片头曲，再配以一贯素质都十分优秀的动画。这次的“宿命传说”又有了个灿烂的开头，片头曲真是很动听！

优良的战斗系统历来都让传说系列的FANS对战斗乐此不疲。这次的战斗系统在原有基础上又作了重大的改良，很多地方都作了

细致的设定，让连携攻击变得更加容易，又增加了后跳回避等新动作，战斗系统的动作性也得到进一步的丰富，真的越来越像格斗游戏了。

料理系统同样作出改良，这回甚至允许玩家自行组合材料，创作出新料理！系统是越来越耐玩了，但可惜画面素质几乎和“永恒传说”没有什么分别，只是地图实现了全3D化。对于一般玩家来说，第一眼看上去会有什么吸引力。

角色：8	操作性：8.5
画面：8	创意：8.5
音乐：8.5	移植度：—
情节：8	总评价：8.25

游戏时间：小试2小时

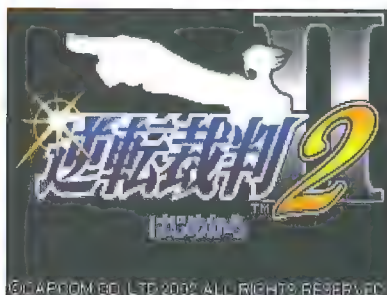
11月28日本来是两大“传说”（星海传说3和宿命传说2）巅峰对决的日子，但在紧要关头，“星海3”却延期发售“临阵脱逃”，“宿命传说2”在强敌避战的情况下似乎必定成功。但笔者却并不看好“宿命传说2”能够大卖，在游戏系列化日趋严重的今天，“宿命2”的出现只是顺应潮流，而且NAMCO的游戏在近年来已经走入了叫好不叫座的怪圈，NAMCO宣称“宿命2”要卖101万的目标是很不切合实际的。

——广州朱汝聪

GBA

逆转裁判2

厂商: CAPCOM 类型: ETC 媒体: 卡带



©CAPCOM CO., LTD. 2002. ALL RIGHTS RESERVED.

看过游戏的标题之后,我想很多人已经知道了这款游戏最大特点了,那就是——逆转!本系列第一部作品是于去年发售的,然而却没有获得什么好的反响,原因很简单,因为这款游戏的玩家要有较好的日语水平,所以难怪国内的玩家对它不怎么“感冒”了。

游戏的创意非常的出色,它突破以往主人公以剑士、勇士、英雄等人物登场的方式,而是让玩家扮演一名律师,让玩家利用“三寸不烂之舌”来完成游戏。其实,游戏最吸引人的地方就是“逆转”。游戏中,案件的委托人,也就是被告往往是无罪,而真正的犯人则是多位证人中的一位,玩家的任务就是找出真凶,帮助被告洗脱罪名。当然,一开始所有的证据和证词都是对自己方不利的,而律师的任务就是在证人的证词与证物间发掘出漏洞,并利用这种漏洞来攻击证人进而发现真凶,一旦将自己的劣势转为优势完成“逆转”的时候,那真是令人有一种“峰回路转”,“柳暗花明”的感觉。

据悉,这款作品是由三上真司先生全力打造的,而小岛秀夫先生今年玩穿的唯一一款游戏便是此作,大家也不妨体验一下,当然如果你日语够好的话。

——吉林·沈培峰

角色: 8	操作性: 8
画面: 8	创意: 10
音乐: 7	移植度: —
情节: 9	总评价: 8.3
游戏时间: 不明	

GBA

指环王·双塔

厂商: EA 类型: ACT 媒体: 卡带



原本以为这又是一款借助电影效应而产生的一部“劣品”,然而上手之后才发现,它是无愧于《指环王》这一超级名号的,它的制作水准和电影不分伯仲。光是开头的一段动画就让我震撼了好久,画面清晰自然,人物动作流畅,神态逼真,真得很难让人相信这是一款在32位手机上的作品,看来,这128M的卡带就是不同凡响。

游戏之初有五人可以选择,当然能力也各有不同,而选择不同的角色,游戏的发展情况也是不同的,所以不同的角色使用获得的剧情和道具也各不相同。游戏中还有一名隐藏人物,可惜只能在双人联机时才能使用,残念啊!游戏的画面也出奇的棒,在GBA这一小小的屏幕下,即使出现多个敌人,他们的动作也不会出现拖慢的现象,而是一如既往的流畅,另外,游戏中水纹,人物倒影等方面的设计也非常细致非常出色,音乐制作的也很好,与剧情和环境的搭配非常恰当,戴上耳机仔细聆听,自己的心情也会时而放松,时而紧张呢。

总之,这是一款极其优秀的游戏,绝对值得珍藏、珍藏!!

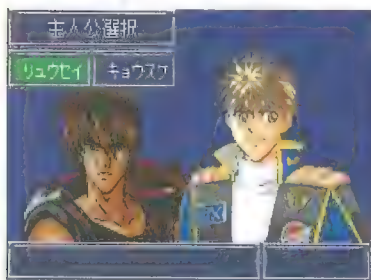
——吉林沈培峰

角色: 9.5	操作性: 9.5
画面: 10	创意: 8.5
音乐: 9.5	移植度: —
情节: 10	总评价: 9.7
游戏时间: 不明	

GBA

超级机器人大战OG

厂商: BANPRESTO 类型: SLG 媒体: 卡带



期待已久的《机战OG》终于发售了!有幸第一时间能玩到,刚开机已被熟悉的音乐吸引,然后进入游戏, BANPRESTO公司果然无偷懒,画面素质比起《机战A》和《机战R》提升了不少,况且人物大多数都是《机战F》以及《机战A》的主角或角色,玩起来就更加熟悉了,本作的操作系统与以前的机战无异,但在战斗系统中却增加了新元素,不但可以关闭画面,也可以在战争画面的过程中将其关闭(按B键),其次,还有熟练度以及根据个人喜好,将自己所喜爱的人培养成各种类型,在歼灭敌人后得到的不但只是金钱和经验值,还有PP值,这个PP值就是培养各类独特人物的“元素”,作为GBA的第三部《机战》,画面更趋向《机战A》,在战斗画面,不再是纯粹的死邦邦,而是有了动作,还经常为机器人或驾驶员来个“大特写”。匆匆穿了一遍,觉得游戏的难度极低,熟练度十分容易达成,于是再打一遍,难度系数竟然提高了不少,要获得熟练度的条件也越来越苛刻,这个也许是机战迷梦寐以求的GBA机战,毕竟《机战A》和《机战R》的难度实在太低了。

——广东·欧阳国东

角色: 10	操作性: 7.5
画面: 9	创意: 7
音乐: 8.5	移植度: —
情节: 7.5	总评价: 8.5
游戏时间: 奋斗中	

XB

DEAD TO RIGHTS

厂商: NAMCO 类型: ACT 媒体: DVD-ROM



南梦宫新的大作,我的第二张XB盘,估计大伙儿都玩儿了吧。

游戏剧情透着老套,警爷枪战黑社会,枪战时的场面还可以,主角一跳还特像电影里“黑客帝国”里的特技,南梦宫拿慢镜耍酷,可要论酷,这哥们儿可还不是个儿,抄家伙,“秀真”比他狠;玩儿枪,他也狂不过“但丁”;说起来也就算是个瞎混的主儿,这游戏的难度,倒是真够人喝一壶儿的,开打时,那么些人堵我一个,两把枪哪儿够使,不光枪不够使,血也不够哇。到现在,我都接了二十多次关了,有时你好不容易快打完了,冷不丁儿从哪儿冒出来一位,照着你后脑勺儿就是一枪,立马儿你就躺下了,倍儿速度,气的你磕死的心都有,再加上那条神出鬼没的疯狗(我都怀疑是这警爷从加尔福特借来的),来无影,去无踪,倒是随叫随到,跟KOF2000里的援护一样。

还有值得一提的是,说起这游戏画面就让人搓火呢,全是大锯齿,赶上PS2了,真够可以的,敢情XB也不比PS2好到哪儿去,“疯的”画面拖慢,这次满脸锯齿,跟“忍”一样,对画面也就甭那么较真儿了。

——日本·周众屹

角色: 7.5	操作性: 8
画面: 7	创意: 4
音乐: 6	移植度: —
情节: 5	总评价: 7
游戏时间: 打通了事	

克隆技术与新拿来主义

大概在五、六年前，地球上一个叫“英国”的地方，诞生了一只没爹的小绵羊“多利”。听说，它和它真正的母亲实际上是同一只羊，也就是说内部因素是完全一样的；如果连外部条件也都一样的话，这两只羊就会跟一个模子里刻出来的一样相似。当然，外部条件不可能完全相同，但是这名义上的母子、实际上的孪生姐妹，至少会很相像。

又听说，过了几年，咱们中国也研究出了这个技术，可以把牛、马、猴子之类的动物依样画葫芦做出一个来，而且还给这技术起了个和外国人一样的称呼，叫“克隆”。这名字本身就能算是克隆技术的应用？也许吧。

以上说的是生物工程的领域，但是其实在上个世纪二十年代的中国，在文化界就已经有这个技术了，先生管它叫“拿来主义”。说白了就是把别人的好东西改头换面为我所用，即使是百无一是处的鸦片烟也可以用来治病救人；即使是毒害人心的海洛因也可以达到教育百姓的目的。这“拿来主义”；给当时陈腐的中国文化界带来了清新的风。

不过历史的车轮始终在进步，时代已经进入了二十一世纪，老旧的“拿来主义”已经不再适用，但新形式新内容的类似东西还在活跃着。看过朱德庸“醋溜CITY”的人一定都还记得“新彻底开玩笑主义”这个词吧？我姑且把新时代的拿来主义称呼为“新拿来主义”好了，因为就如同“醋溜CITY”给人的感觉一样，“新拿来主义”给人带来的，更多的是一份酸涩、一分无奈。

可这就是流行趋势，不由得你不接受。“这个游戏绝对是原创的”——某国产游戏制作人面对他的作品里包含的——和国外某著名游戏只差一个字的名称、和风格完全一样的标题画面如是说。相信不必多讲了，所有知道真相的人看到这里都会产生一种无力感。然而问题就在于，这正是“新拿来主义”；正是拿得上台面的东西。

后来又知道，克隆出来的东西，因为细胞里面——或者说是骨子里面，一上来就和它已经成年的来源的年龄是一样的。虽然能够继承原来的



成熟感，但也无法避免随之而来的暮气。

最后一个消息是，因为克隆技术越来越成熟了，有人提出了“大熊猫补充计划”，也就是通过克隆来拯救我们珍视的国宝。而且这个计划已经被提到议事日程上来了。

但是有一种声音始终无法消失，那就是：光靠克隆，永远拯救不了任何东西，包括大熊猫。

铁杆合作组 吕宁



那天重新翻开《挪威的森林》，看到渡边去疗养所的那一段。疗养所看门的老人说了一句“东京的猪肉香”。即使是在那小说的情节里，也是很久以前的事情了。

忘了小时候北京的猪肉香不香了。不过，现在的蔬菜水果没有以前好吃，倒是实实在在的。

就拿西红柿来说吧。现在的西红柿好看是真好看：红红的颜色鲜艳又透亮，一个足足有四、五两重。可是吃起来却味同嚼蜡，几乎只剩下“酸”这一种单调的感觉。而且因为里面可能有激素、或是过量的农药之类乱七八糟的东西，吃下去还有跑肚拉稀的可能。

于是很多人怀念起以前那个头小小、外皮皱巴巴、颜色也不那么鲜艳的老西红柿，甚至去找只施农家肥的蔬菜来吃。虽然找起来有点困难，但是心里还有那些东西的影子，总还是好事。

Game barGame barGame barGame barGame barGame barGame bar

我知道我傻

铁杆合作组 吕宁

可是对于有些人来说，现在的西红柿留给他们的印象，恐怕也只剩下“好看不好吃”了吧？好多人因为这点而放弃了西红柿。这太可悲了。

可是，更可悲的就是——没有吃过真正的西红柿的人，却认为激素西红柿就是真正的西红柿，而且对此乐之不疲。

所以，它比老西红柿的销路，不知要好多少。而且，坚持使用农家肥的人，也越来越少了，大家都愿意种和卖那些好看的东西，甚至好多洋玩意儿也渡海而来。只可惜，那些玩意儿连蔬菜都算不上。就连一些真正好的蔬菜，迫于形势，也不得不贴上漂亮的标签。

有的人谈论起老西红柿来津津有味，甚至一说就是好几天。但是却遭到反驳——那些东西已经不是大众需要的了，而是应该和“下海”、“万元户”这些过时的词汇放在一起的陈年旧帐本。

可惜，这些反驳者占多数。就连用激素很少的蔬菜，也逃脱不了这批评——因为这些蔬菜不仅也难找，而且粗粗看起来也寒碜。

就好像只有漂亮的东西，才可以流传千古似的。

可是他们忘了，老西红柿才是有籽的：靠打激素长起来的西红柿，根本就没有籽。

希望心里还能念叨着老西红柿的人，多

一点儿吧。

游戏和西红柿，是不是也差不多？不知道。有的人指着我的鼻子骂：有病吧你？怎么看见什么都要发牢骚？

我说：总要有个发牢骚的人，我愿意当。因为我看不惯。

有的人嬉皮笑脸地冲我说：您可真是天才。怎么这么高深的道理，您都明白？

我只有回他《顽主》里杨重的一句词儿：你丫骂谁呢？我知道我傻。



机遇与挑战并存

PlayStation®2

也谈索尼进军中国大陆游戏产业

机遇篇

索尼凭借其独到的战略眼光和难以匹敌的市场号召力再次抢先于任天堂、微软等竞争对手之前登陆这个全球最后也是最大的处女地，无论其未来成就如何，我们还是应该对索尼脱帽致敬，被冷落鄙弃许多的中国大陆终于被正式纳入了游戏产业的全球大市场，可以说现在才是中国TV产业真正萌芽诞生之时。

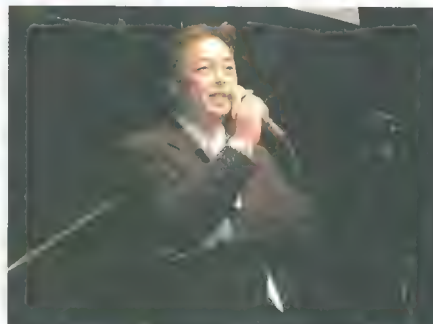
索尼比起任天堂、微软有着得天独厚的优势，一直以来该会社都是以世界著名家电制造厂商的身份立足于中国大陆，与我国有着紧密的经济往来并经常致力于两国间文化交流活动（前会长大贺典雄曾赴北京亲自指挥交响音乐会），因此索尼品牌在中国有着良好的口碑。而任天堂给人的印象就是完全的家庭游戏产品制造商。长期遭到国内意识形态的排斥。至于微软，因为一贯的强硬作风和某些其他因素导致在政府和消费者心目中印象不佳。所以索尼在找推广其中国数码娱乐战略时得到政府积极支持完全在情理之中。在市场运作索尼战略时得到政府积极支持完全在情理之中。在市场运作方面索尼也有着竞争对手无法比拟的优势，多年来该厂商在中国许多大中城市都设立了专门的DIGITAL WORKSHOP，这已经成为其宣传品牌的最佳阵地。在广告宣传等方面一向为索尼所擅长，与国内媒体的合作也是驾轻就熟。相比索尼利用原有家电销售渠道贩卖PS2主机的低成本运作，如果任天堂试图把GAME

最后的伊甸发售是迟早的事情。不过索尼再次在对手进入之前构筑起了无比坚实的障壁，在国内政策的微妙影响下，对于任天堂和微软等来说某些障碍是无法逾越的。

索尼在中国有着得天独厚的优势，其品牌美誉度一直独占鳌头，上海索尼等制造基地也已经形成规模，近年来该会社在华业务一直呈上升态势。索尼为了在未来继续保持良好发展就必须寻求新的突破点，加入WTO后全面开放的中国市场无疑是最合理的选择。中国的潜在消费力，中国网络业务的飞速成长，对于致力于从传统家电制造商向综合数码娱乐企业过渡的索尼极具诱惑力，中国的INTERNET用户已经远远超过了日本并将在未来取代美国的老大位置，网络游戏的风靡程度更是令人惊讶。索尼将PS2推向中国从表面看是尽可能榨取一个步入衰退期电子产品的“剩余价值”，但是从深远分析不啻是高明的布局，索尼利用推广PS2为将来奠定基础，给今后全面ONLINE化的PS3作好铺垫。用潜移默化方式彻底扭转中国民众早已深入人心的“家电SONY”形象而变成“娱乐SONY”，这或许是整个计划的真实意图。索尼对于中国市场寄予了殷切期望，董事会希望到2008年时在华营业额能一举超越日本本土，和北美市场处在同等位置，其用心之深可想而知。

挑战篇

摆在面前的首要问题便是与水货争夺市场上。官方网站上单机价格为2100元，不包括配件。但实际我们现在从索尼专卖店看到的主机价格约在2700元左右。国内相关媒体获悉未来行货软件的定价会在350元~450元之间，这样高昂的价格明显超出了普通消费者的心理承受能力。我们不能不正视中国大陆市场的现状，有意愿和实力购买400元左右正版软件的玩家毕竟还是绝对少数，更何况水货和盗版等产生的巨大负面影响。目前在中国的盗版之风已呈星火燎原之势，索尼凭一己之力试图扑灭、杜绝又谈何容易？怎样宣传定位中国市场的PS2主机。带游戏功能的游戏机是非常重要的分歧点。假设是前者的话，索尼意图将PS2作为一款家电产品在华销售，虽然可能拓展出一定的高龄消费者市场，但对我国TV游戏产业的影响将微乎其微。如果是后者的话，索尼必须耗费巨资积极开拓全新的市场，因为正规，销售渠道方面中国既没有日本那种覆盖面极广的小卖店体制，更没有像北美、欧美诸如沃尔玛、家乐福那样大型连锁销售系统，仅仅依托大中城市数量有限的索尼专卖店根本杯水车薪。中国目前的电玩专卖店全部是私营体制，大都规模较小且缺乏专业素养，几乎没有几家专卖店有兴趣和实力或



为未来PS2行货产品的特许加盟店。至于在连锁超市等地方设置软硬件销售窗口，这和目前国人的消费习惯也存在着极大差异。在宣传的难度上，中国大陆也和香港、台湾等地存在天壤之别，类似港台那样的大型推广PARTY至多只能在一城一地有所见效，整体布局的难度将超乎想像。在传媒方面，因国内TV游戏产业积弱多时，现存的游戏软件方面，索尼必然会借助国内现有游戏开发商参与一些游戏的汉化制作，但是国内部分从业者的能力和道德水准也值得商榷（去年末上海某号称国内最大的外游戏软件开发企业曾发生过中层干部与盗版商内外勾结泄露企业知识成果的恶性事件，这样的事情已经屡见不鲜）。

很多从业者乃至玩家都对索尼PS2正式进入大陆的消息欢呼雀跃，个人认为目前来看象征意义远大于实际意义，短时期内不会根本改变国内的现状，但是我们毕竟终于有了一个实实在在可以触摸到的、实实在在与国际相接轨的TV游戏市场！

未来篇

孕育我们中国TV游戏业的大市场，需要保持着这样的心态，这就需要各方面的不懈努力，如果游戏开发商能坚持制作优质的TV游戏软件、有良知的商人提供货真价实的商品、消费者能够量力而行地支持正版软件，那么美好的明天很快就会到来！

文/史贤俊



CUBE等产品成功推向中国大陆市场，就必须撇开不成气候的代理商站到台前与索尼直接交锋，其人力、财力的投入将相当惊人！软件的销售方面任天堂也处在不利的局面，NGC的8厘米特制DVD和GBA卡带的生产地分别在日本本土和台湾，辗转运输将造成营运成本压力。而索尼位于上海的数码媒体生产基地，将确保原产地的商品供应，在关税和运输成本等方面都有很多优势。

从目前汇总的诸多内幕消息看，任天堂和微软把自家的娱乐产品在中国大陆，这类世界市场

电子游戏软件

全硬件新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

天语：日本的新游戏是一个接一个的出，大家在挑选时一定要保持高度警惕，不要把宝贵的时间耽误在劣质游戏上，进而严重影响情绪。

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
PLAYSTATION				
1月9日	斯塔玛与魅惑宝箱	スロッターマ&魅惑の宝箱	SLG	Dolato
1月23日	实况力量棒球开幕版	实况パワフルプロ野球プレミアム版	SPG	KONAMI
1月23日	心跳回忆2～回忆仍在	ときめきメモリアル2 Substories～Memories Ringing On～	SLG	KONAMI
PLAYSTATION 2				
1月9日	(暂未有定名)	ハーディーガーディー	AVG	EIDOS
1月9日	拉力冲击	ラリーショックス	SPG	EA
1月16日	GETBACKERS夺还屋～全员夺还	ゲッバックガーズ夺还屋 ～夺还だよ！ 全员～	ACT	KONAMI
1月16日	最终幻想十复刻	ファイナルファンタジー-X	RPG	Square
1月16日	波波罗克罗依斯复刻	ポポロクロイス～ はじまりの冒険～	RPG	SCE
1月23日	三国志VII	三国志VII	SLG	KOEI
1月23日	心跳回忆3	ときめきメモリアル3 ～約束のあの場所で～	SLG	KONAMI
1月30日	鬼泣2	デビルメイクライ2	AVG	CAPCOM
1月30日	火热排球2	わくわくバレー2	SPG	SUCCESS
1月30日	玩具兵～史上最小作战！	アーミーマン～史上最小の作战～	ACT	CAPCOM
1月30日	人面鱼	シーマン～禁断のベットの～	SLG	D3
1月	装甲核心3	アーマード・コア3サイレントライン	ACT	FROMSOFT
1月	信长的野望 苍天录	信長の野望 苍天录(ONLINE)	SLG	KOEI
1月	爆走卡车传说～男花道梦浪漫～	爆走デゴトラ传说～男花道梦浪漫～	RAC	SPIKE
XBOX				
1月16日	卡普空对SNK2在线版	CAPCOM VS. SNK 2 EO	FTG	CAPCOM
1月23日	死或生排球	デッドオアアライブ エクストリーム ビーチバレーボール	SPG	TECMO
1月30日	テネレッツア	テネレッツア	ACT	AquaPlus
1月	扑哟扑哟2	ぶらすぶらむ2	未定	TAKUYO
NINTENDO GAMECUBE				
1月23日	生化危机2	バイオハザード2	AVG	CAPCOM
1月23日	生化危机3	バイオハザード3 LAST ESCAPE	AVG	CAPCOM
1月30日	实况6最终版	ワールドサッカー ウイニングイレブン6ファイナルエヴォリューション	SPG	KONAMI
1月	任天堂益智合集	ニンテンドーパズルコレクション	ETC	NINTENDO
2月	Metroid Prime	メトロイドプライム	ACT	NINTENDO
GAMEBOY ADVANCE				
1月1日	魔法大冒险	きせつこぐるみいチェステイとぬいぐるみたちの魔法の冒険	未定	M T O
1月10日	超级益智ADVANCE	ことばのパズル もじぴったん アドバンス	PUZ	NAMCO
1月	炼金术士玛莉	マリー、エリー&アニスのアトリエ～そよ風からの伝言	RPG	banpresto
2月7日	RPG工具ADVANCE	RPGツクール アドバンス	SLG	Enterbrain
2月13日	指环王～双塔	ロード・オブ・ザ・リング～二つの塔～	未定	EA
2月13日	迪斯尼体育：Moto Cross	ディズニースポーツ：モトクロス	SPG	KONAMI

东游记之日文地狱

全新日语
情报攻略

VOL.7 两只白痴的卷头寄语……

明人 开始上课前呢，两个白痴首先要向诸位看官道歉。
K1 是的，在第一次的日语教学中所讲的辅助词“は”并不能定性为“是”的意思。
明人 重新仔细地查了一次以前的笔记本……“は”接续在种种词的后面，用以区别其它并表示着重提示。如“これは”，表示着重提示“これ”，

“あれは”则表示着重提示“あれ”，以引出之后对它们的说明或描述，而日语最大的特点是以句末的词性来为整句话定性。
K1 因此，两个白痴在这里向各位致以最真挚的歉意。
明人 十分抱歉。
K1 & 明人 ……（反省中）……



初级玩家必看
初级日语攻略

两只白痴的初级日语教室

K1 这次课中我们主要讲解的有两点：其一，双重修饰语的概念以及用法；其二，就是指示词的概念和用法。

明人 我们首先由双重修饰语开始，所谓双重修饰语就是指由两个或两个以上的连体修饰语所构成的修饰语……真绕嘴。基本句式就是〔（体言）＋の＋（体言）＋の＋（体言）〕了。

K1 关于双重修饰语需要注意的有两点：一是“あの”、“この”之类的连体词一般情况下是在最前面；二是有时是并列修饰，有时是连锁修饰。

明人 并列修饰是说两个连体修饰语共同修饰一个体言，例如“あの おとこの 人。”中“あの”以及“おとこの”都是修饰“人”，虽然是两个连体修饰词，但只是一次修饰关系。而连锁修饰则是第一个连体修饰词修饰第二个，之后结合在一起修饰第三个体言，是属于两次的修饰。例如“あの おとこの ゲーム。”中“あの”修饰“おとこ”，“あの おとこ”结合起来加“の”修饰“ゲーム”。

K1 这就是传说中的双重修饰语了，接下来我们讲一下指示词。指示词最多的是代名词，这种词是没有活用的独立词，用来指代人称、事物、场所或方向，可以作为主语。其中指代人的叫做人称代名词，指代事物的叫做指示代名词，而指示代名词又可分为指示事物、指示场所、指示方向三种。

明人 代名词可以分为“こ”、“そ”、“あ”以及“ど”四种，分别代表指示近称、中称、远称、

不定称。

K1 这四种指示词的区别是很大的，近称表示在说话人身边的，中称表示在听话人身边的，远称则表示既不在说话人身边也不在听话人身边，而不定称大多情况下是配合疑问使用的。

明人 下面我们来区分一下不同的指示词。人称的近称代名词有“このかた”、“このひと”、“こいつ”；中称代名词是“そのかた”、“そのひと”、“そいつ”；远称代名词是“あのかた”、“あのひと”、“あいつ”、“あれ”；不定称代名词有“どのかた”、“どのひと”、“どなた”、“どいつ”。“大家需要注意的是”“こいつ”、“そいつ”、“あいつ”以及“どいつ”的使用，这几个词大多用于十分要好的朋友或者与自己对立的人，是比较没有礼貌的说法，不要用错地方啊。

K1 例如，在为朋友介绍自己的另一个好朋友的时候可以说“こいつ はXXXXです”。

明人 这个指示词在游戏中也是比较常见的，例如突然出现了个反面角色后，热血型的主人公大多会说……

K1 “ああ 女神様～”

明人 ……

K1 错了就错了，你打我干什么……

明人 懒得理你了……热血型的主人公大多会说“こいつ！何者だ！”，意思是说“这家伙！你到底是什么人！”。但要是介绍上司或老板给其他人认识的时候用的这个词的话……您还是考虑去换

你觉得我日语说的怎么样？

你让我说真话还是说假话。



个工作吧。

K1 随后是指代事物的指示代名词，近称为“これ”，中称为“それ”，远称及不定称分别是“あれ”和“どれ”。指示场所的近、中、远、不定称指示代名词分别是“ここ”、“そこ”、“あそこ”以及“どこ”。

明人 指示方向的近称代名词有“こちら”、“こっち”；中称代名词有“そちら”、“そっち”；远称是“あちら”、“あっち”；不定称的代名词包括“どちら”、“どっち”。

K1 对，这就是……

明人 传说中的指示词啦～

K1 ……你都知道了啦～

明人 ……本次课就讲到这里，皆はん またな～

K1 皆さん ではまた～

两只白痴的日语常识

明人 说起告别语，其实日语中的告别语也是相当讲究的啊。

K1 是啊，虽然“さよなら”就是日语中的“再见”，日本人对于这个词的使用并没有汉语的“再见”那样频繁，除非是长久的离别，日本人很少会说“さよなら”的。

明人 嗯，短暂的离别，日本人通常会说“ではまた”、“また会いましょう”之类的。熟朋友之间大都以“じゃまた”、“じゃね”来道别。

K1 但是对于不常见的人或者长辈，日本人就通常是用“失礼します”、“失礼致します”而鞠躬分手。一般年轻人也常说“バイ・バイ”来道别，就是英语中的“bye - bye”。

两只白痴的日语常识

悪（わる）：坏、坏蛋

败战（はいせん）：战败

强袭（きやうしゆう）：猛攻

土器（どき）：陶器、瓷器

奉仕（ほうし）：服务、效劳、效力

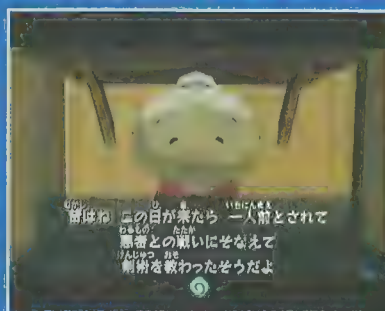
世の中（よのなか）：世间

名物（めいぶつ）：名产

太刀（たち）：很大的刀

相棒（あいぼう）：伙伴。

インスタントラーメン：泡面、方便面。



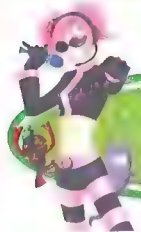
一款可以让人琢磨5年的游戏

元旦快乐、喜迎新春！
1341已经实现“称霸”之梦——GGB里地狱GREECE用13式悠哉步行完成！未经任何练习，一路平趟，贵重影音直接收入“电击”。必见！



龙哥热线

GUN GRIFFON
THE FIRST HIGH-MACS TEAM 50



有问必答

★不久前买了XBOX，HALO是一个十分优秀的GAME，通了两遍，正等台湾的中文版推出再通个十遍八遍的。现在正玩分裂细胞，贵刊攻略真及时！不愧是电软！改半月刊后想必天师更加日理万机，这里就不多说客套话，直切主题：

1、杂志的发行量是多少？可以公开吗？（所有读者都很想知道）

2、不久前贵刊有图片说英国将发售一款绿色透明的XBOX，我留意到此机配的是日版样式的手柄，是否以后在欧美发售的XB都会配日式手柄呢？还有，从很多图片上看到XB手柄上有X和XBOX字样的绿色LOGO，而我的日版手柄上只有XBOX四个字母，此柄是否原装？二者有无区别？XB手柄是否与DUAL SHOCK2一样为ANALOG的？



3、XB有通信对战线吗？邻居亦打算购入XBOX，想联网，HALO中似乎有这样的选项。

4、关于102期电软中给中的电视卡打机问题，现在许多电视卡（盒）可以基于有线电视信号实现800×600或更高分辨率（好像都是PC界的一线大厂产品），那么以S端子线是否可超过DC的VGA-BOX显示画面的效果？关系到我买电视还是买彩显+电视盒，望天师解答！（林屹于沪上）

●1、电软永远争第一。

2、现在无论欧美还是美版XB，标配都是日版的手柄。也就是说老版的巨大手柄停产了。你的手柄当然是原装日版，美版才是带X LOGO的。XBOX的手柄的LR键是ANALOG的，PS2所谓的“256阶段压力感应”纯粹就是“没用”二字。

3、XBOX好像没有联机线？错了。看看这个。有了它，你和邻居就可以玩HALO等等一些支持OFFLINE联机游戏，HALO可以16联机还是24联我记不清了。这条线15美元/1200日元。

4、电视卡作为玩家必备的器材，挑选的余地确实相当大，理论上讲，玩家自己如果有一台配置很高的电脑并



且资金雄厚的话（比如AMD 2200+、512MB以上内存），那么你完全可以买一套专业的视频采集设备，硬件安装到电脑以后，再装一些经典的音视频编辑软件就OK了。但那样的话需要一万五六千元的投入。其实300多元的电视卡对于一般玩家来讲足够用了，这也是为何上期要介绍“电视大师”的原因。虽然1341为电软免费赠送的“电击收藏”VCD光盘——“GGB超最难关之13式真·勇姿”的录像准备工作已经完成（要么不收，要收就收全程12分钟，本人亲自解说？呵呵，要买下期电软哦！日语是否硬派？）——我们使用专业设备直接收录720×480的影像，轻松搞定录制过程中的“按键延迟”——所有电软读者都能看到GGB的最强风采，希望大家能喜欢并试玩。日语打GGB，遛呆！（笑）

林读者，无论S线接多么高级的电视卡，也无论分量线接多么高级的电视，它们都永远达不到DC的VGA-BOX效果。除非是XBOX的专门对应HDTV的游戏。好在，XBOX和NGC都有逐行分量线，只要有逐行电视机就可获得很好的效果了，因此，我强烈建议你买逐行电视机。因为你不可能总拿彩显打游戏，更不可能总用彩显“看电视”。打个比方，谁都爱舒舒服服地躺在床上看电视节目，没听说过躺在床上“盯彩显”的……（^ ^

对了，“基于有线电视信号实现800×600或更高分辨率”，我认为这是典型的广告用语。

★看了王俊生大哥写的“动荡的马年，合并是任天堂的命运之日”，我心惊肉跳，打算筹钱买NGC+GBA的黄金组合，但看样子DQ、FF似乎全要被SONY控制，我很担心NGC能活得长吗？我一向认为NGC才算是游戏机的样。您认为王俊生的说法，即ENIX、SQUARE合并是有SONY撑腰，DQ、FF被PS2包揽的可信度有多大？（无锡 许自强）

老大与否，不在销量（我国自行车销量倒是不小，请问这除了能说明“销量不少”之外还能说明什么？），而在于其游戏能否点燃你心中的“一团火”、能否永远地留在你心中。

如果仅仅是“为了玩更多的游戏而选择PS2”，那就……我以为，应该是“为了自己热爱的游戏而买PS2”。目前业界确实极动荡，然而不管怎样，你喜欢的游戏能够继续存在下去、发展下去才最重要。现在没有人再去看什么销量一类的毫无意义的数字，因为看来，原来“索尼赢了”，迷们“笑了”……



对不起。

DQ和FF无论被谁包揽，你就去买谁的主机好了，没办法，现在就是这样。

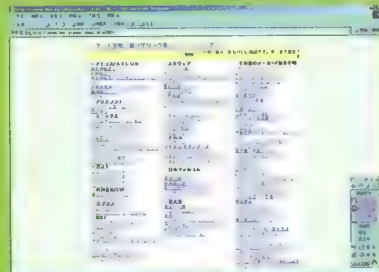
本期龙哥提示



近段时间有四五款游戏需要关照，因为想要玩出点名堂出来，所以一方面要看自己对游戏的爱，也要看拍在游戏上的时间了。飞龙已经被否了，塞尔达强（已经玩到魔兽岛）。



！当年土星时代玩2时的景象仍历历在目。希望此作能够给昔日的玩家带来更多感动。这回画面上是没排儿了，但要想获得感动，却不见得光靠画面。时过境迁，如果没有了那份感动



如果大家给电脑配上了宽带网，那么在玩游戏遇到麻烦时，可直接去日本站。日本有无数双鸭站，一般都会在各大家论坛搜索引擎留名。日本玩家的取路，贵在专、精、细三字，我们比不了。

包打听 & 包回答 & 找朋友

★这次我回答一下那个“口袋银”的问题：其实去19号水道不能从那里下去，应该取得升级后的广播卡后，去收服那只卡比兽，从它身后的地道到达尼比市，然后一路往下到达真新镇后，从镇南的海面出发，绕一圈就到了浅红市（石筑城），这时那两个胖子就完工了。

另外，我想知道“口袋妖怪”和“DQM”达人们的联系方式，E-Mail: www.tedcutsin@sohu.com, QQ: 182059847。烦您登一下。（许自强）

★龙哥：HELP、HELP！我有2盘GB卡到现在不知道怎么走了，请好心人告诉我。一是《吞食天地》，我玩到了徐州的江夏。有个老人说要找到一个天才。其它地方又进不去，是否要先找到那个天才，是的话在哪里。

还有一盘是《撒尔达传说-梦见岛DX》，在第2间迷宫里，找魔王钥匙那房间，我一直不知道怎么让钥匙掉下来。我的E-MAIL是lovebai0208@sina.com 我的QQ是119056745。（LEON）

★龙哥：您好。在经历了无数个风霜雨雪的日日夜夜后，我终于也步入大学的校园了。这里的景物、人、环境，真的和想像中的相差好大。首先这个身居省内第二大的海口经济学院没有想像中的大，空气也潮湿……我这个初到这里的北方人还真有点不适。好在游戏伴我，我愿交友。（刘志康，QQ: 156439685）



★天师：见信好。主刀医师参上。想不到步步高反诉理由竟和我想的一模一样。“游戏机与影碟机完全不同”，北京市中级人民法院因此驳回了索尼的上诉，这也在意料之中。个人感觉这起案件与任天堂的尤多娜案太像了。不过，索尼向北京最高人民法院提起上诉，怀疑其主要目的，是为自己的产品打一个无形的广告。当初我的设想是“索尼向中级人民法院上诉，步步高反诉，法院判索尼败诉。索尼不服，决定向最高人民法院提起上诉。而步步高这时提议双方庭下和解，索尼肯定不依，正式向最高人民法院起诉”。这个时候，不管索尼最后是否胜诉，它的目的已经达到了。多数中国的非玩家都知道了PS是索尼产的游戏机，知道了PS会在2003年在中国大陆正式上市。怎么样？我的想像力丰富吧？

游戏杂志竞争激烈，你们电软的压力大不大？这里我教你们一个方法，保管有效。开一个游戏座谈会，会议内容自定，邀请各电玩名人，以前“电软”的老编小编统统参加。并在杂志和各大电玩网站上大登广告。会议结束后，在杂志上报道这次会议的主要全部内容，这时，各大电玩网站肯定有了各种评论，从中采用几篇到杂志上，过后，电软在广大玩家心中的地位肯

定会提高，大家都会称赞电软为振兴中国电玩、向他人虚心请教的作法，就算仍有人大骂电软，也会遭到其他玩家唾骂。这招我把他叫作“借水行舟”，不用担心其他电玩杂志，他们会派代表来的，“不入虎穴、焉得虎子”，这个道理他们是懂的。

2003年电软需要改进的地方很多，编辑手札不要再是一句话一句话拼凑起来，写些散文。依你们的水平又不是写不出来。走硬派路线，加大“游戏研究”与“科普知识”的分量，你们已经培养过一群铁杆高达FANS了，再培养些其他游戏的铁杆，又何妨？将GAME BAR与编辑点评合并，改为玩家点评，由玩家给游戏打分，鼓励玩家把个人感情融入评分中，这样就会出现从强烈支持到强烈反对几个不同等级的评价，取四份评得比较好的，但一定是“强烈支持、支持、反对、强烈反对”四种。这样就能让大家明白一款游戏好在哪里，差在哪里。

SQUARE到底是与ENIX合并，还是被ENIX兼并了？勇者斗恶龙，我一部也没玩过，FF也仅玩过三部（1、8、9）。勇者我觉得没新意，FF的CG太多，不知是要我们看游戏？还是要我们玩游戏？也许，

SQUARE·ENIX会解决这个问题。

自己突然悟出一个“圆桌定理”，不知道还有没有其他人想到。“一帮人围着一张圆桌吃饭，除一人左手拿筷外，其余都右手拿筷。左手拿筷者在用筷时肯定会与一右手拿筷者发生碰撞——若你是那右手拿筷者，你就会带头笑他是一个左撇子；若除你一人右手拿筷，其余都左手拿筷，就会有人带头笑你是右撇子”。（广西主刀医师 卢毅）

这个官司索尼肯定赢不了。风林说“不能抄人家外表”，我说你外表不受保护也是活该。他们就“可随意散布你日语的私人照片”来反咬。索尼想打官司当然可以，但认为能打赢可就是他的不对了。他这个官司要是能赢，那中国企业就得倒闭一半。你索尼又没在中国申请PS专利保护，外观也没有被大众认知，甚至PS根本没在国内发售过，法院不认为PS是什么大不了的东西也就很容易理解了。虽说SONY有自我炒作的可能，但他也更清楚自己在中国卖游戏的困难之大，绝不是那么简单。“游戏机与影碟机不同”，所以“外观抄你索尼PS又如何”！……在这样一种理念下，索尼若继续打官司，必输无疑。

祝索尼下轮官司好运。

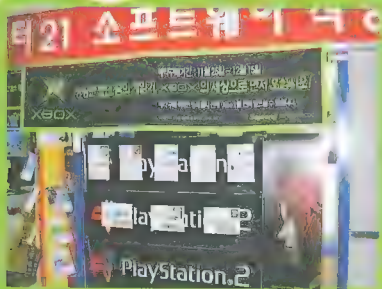


天津读者寄来了游戏一条街“兴安路”被索尼搞定的报纸。说是“假冒索尼制品行窃”。天津读者王士。



图：广西桂林 江勇

8	time	2'16"921	MTM
	name	XIT (CHINA)	[XIT]



1 实际上韩国的玩家是非常专业的，因为他们有职业的玩家。不单是体现在PC网络游戏上，我想家用机可能也是如此。韩国玩家在对游戏方面的追求甚至不逊日本。来看看他们的店。

韩国游戏一条街专卖店



1 就像曾经被索尼收购过的北京的鼓楼和天津兴安路，这店可能是汉城吧？不知他们是否被奇过。反正呢，二大主机都有韩国版了，说明书甚至游戏本身都是韩文的。图中都是正版。

PS2、NGC、XBOX完全行货



1 本来就应该这个样子的。但国内很少见到这么热闹的店面，我们也能拿到日本一手的东东，但总感觉有那么一点不对劲。路漫漫其修远兮，游戏在我国何时能形成一个初具规模的产业呢？

就连家用机游戏也有韩文版



射门射门射门射门射门射门射门射门

射门射门射门射门射门射门射门射门

首先祝大家圣诞快乐，愿各位玩家在新的一年里……（此处略去500字）

临近新年，让MASCAR动心的大作实在是太多了，玩WE6FE已经到了走火入魔的程度，宿命传说2和无尽沙加只好暂时放下不动。电软+电击的工作量虽然很大，但是MASCAR已经慢慢适应了，忙里偷闲和人对战WE6FE还是不亦乐乎。



格斗之王2001

DC

厂商：PLAYMORE

发售日：2002年冬

类型：FTG

价格：6800日元

其他：——

这个游戏不用我多说了，MASCAR认为在DC这种没落主机上推出一款一年前的游戏，只能说是一种炒冷饭的行为，这种冷饭也只有铁杆SNK迷才会去吃吧。



1 游戏封面



分裂细胞

GC

厂商：UBI

发售日：2003年春

类型：FPS

价格：未定

其他：——

XBOX上的著名射击游戏现在要移植到NGC上，游戏内容不用多说了，以前的杂志上有详细的攻略，NGC玩家只要耐心等待她的推出，这种类型的游戏以前在NGC上很少见，MASCAR希望她能给NGC玩家带来新的体验。



龙之骑士

PS2

厂商：ENIX

发售日：2003年春

类型：A·RPG

价格：未定

其他：——

ENIX已经很长时间没有推出新作了，这次推出的是一款动作RPG，从标题上可以看出，这次的游戏和“龙”有很大关系。这次公布的画面非常丰富，在众多

敌人中斩杀以及骑着龙在空中飞翔的感觉都非常好。至于游戏的系统，我们现在还无从得知，不过我们相信ENIX的游戏是不会让我们失望的。看看游戏画面吧！



HALO 2

XB

厂商: MICROSOFT

发售日: 2003年春

类型: FPS

价格: 未定

其他: ——

正如某位前辈所说:“只想说一句,这是即时演算画面,至于想不想挑战,自己拿主意。”对于这个画面绝对究极的游戏,MASCAR实在是没啥可说的,这次公布的新图片着实让我们领略到了目前家用机上的最强画面效果。咱们就等着看好戏吧,编辑部内某达人已经做好了挑战200小时的准备。1代的通关录像将在《电击》中完全收录。强烈推荐。



玩具兵·史上最小作战

PS2

厂商: 3DO

发售日: 2003年1月30日

类型: SLG

价格: 6800日元

其他: ——

在PC上大受欢迎的著名系列游戏这次来到了PS2上,以前该系列也在PS等主机上推出过,但是效果都不是很好,这次不知道PS2版能否取得成功。从画面上看,整个游戏显得比较阴暗,MASCAR认为这种美式游戏很难在日本获得成功,当然了,喜欢该系列的玩家还是不能错过的。大家小时候玩玩具兵人的美好回忆又可以重现了。



信长之野望苍天录

PS2

厂商: 光荣

发售日: 2003年1月30日

类型: SLG

价格: 9800日元

其他: ——

《信长之野望苍天录》发售在即,光荣官方又公布了最新的图片,实在是让人垂涎三尺呀,好在很快就要发售了。MASCAR先前已玩过PC版,感觉非常好,又找到了SLG的感觉,对PS2版充满信心。



宏大的战争场面



复杂的政治斗争

GLADIUS

PS2

厂商: TOTHEGAME

发售日: 2003年春

类型: ACT

价格: 未定

其他: ——

一款美式动作游戏, MASCAR对这种游戏非常感冒, 还是请大家自己来看看她的画面吧。最近美式游戏实在是太多了, MASCAR脑袋都快晕了, 不过说实话, 前一段的《指环王》还是不错的, 本作也有点像她, 只可惜一点也不好玩。



又一款美式动作游戏登陆PS2



期待着你扮演勇者的角色去拯救世界



真三国无双3

PS2

厂商: 光荣

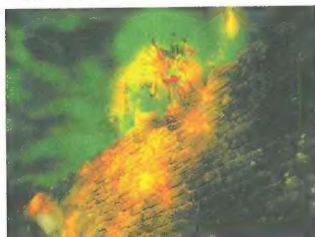
发售日: 2003年2月

类型: ACT

价格: 未定

其他: ——

光荣最近公布了《真三国无双3》的最新开发画面, 看上去画面似乎有了一定加强, 至于内容目前还不了解, 不过相信这次各位玩家又可以在三国时代中厮杀上数月了, MASCAR准备第一时间入手。废话少说, 大家快来看看画面吧。



壮观的攻城场面



究极华丽的战斗场面



网球精英

PS2

厂商: WORTHPLAYING

发售日: 2003年春

类型: SPG

价格: 未定

其他: ——



又是一个美式的网球游戏, 从画面上来看还可以, 不过不知道玩起来咋样。由于MASCAR对PS2版的VR网球2极度失望, 所以对此作期待度大幅上升, 不知道这款小品游戏的前途如何。本人对此作品强烈期待。



丰富多样的选手



紧张激烈的比赛

SUDEKI

XB

厂商: CLIMAX

发售日: 2003年春

类型: RPG

价格: 未定

其他: ——

XBOX上少有的日式风格游戏, 看来只有一些不知名的小公司还在为XBOX不遗余力吧, 看看XBOX每周那可怜巴巴的销量, MASCAR对这款

游戏只有抱着祈祷的态度了。XBOX目前在日本销量跌至最低谷, 周销量连PSONE都比不过。MASCAR预测本作销量为2000份(笑)。



风格怪异的RPG游戏“强袭”XBOX



三国志战记2

PS2

厂商: 光荣

发售日: 2003年春

类型: SLG

价格: 6800日元

其他: ——

光荣的三国游戏总能给我们带来惊喜, 在前作推出后不长的时间,《三国志战记2》又要在PS2上登场了。对于前作, 玩家的态度可谓是褒贬不一, 不过在编辑部中可有不少人

都是此作的FANS。这次还加入了吕布, 他可是三国游戏中最强的武将, 不过人品就……看来在《三国志》推出前, 三国迷们又有的玩了。

高度的战略性



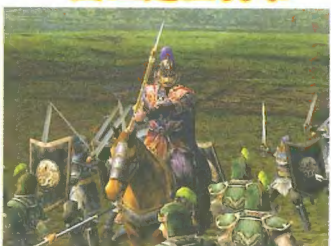
在战场上驰骋



一吕二赵三典韦



四关五马六张飞



CAPCOM VS SNK 2 EO

XB

厂商: CAPCOM

发售日: 2003年1月16日

类型: FTG

价格: 未定

其他: ——

经典格斗游戏终于出现在了XBOX上, 如今这种2D格斗游戏已经很少见了, 本作虽然是炒冷饭作品, 但是也足以让那些格斗迷们在XBOX上爽一把了, 但是究竟能爽多久呢? 本作预定销量1万份。



空中“削苹果”



原子弹式抱摔

电击收藏

加上了华彩解说的六大节目
保证让你大饱耳福、眼福……
和所有的享受

国内新游戏光盘传说的帷幕由此打开……

NO.1
信不信由你

果敢创新 珍贵经典
电击收藏 弥足流香

塞尔达传说-风之剑
精彩亮点大揭秘
THE LEGEND OF
ZELDA
风之剑
任天堂中要数这个游戏最经典，而其之所以
经典，通过这个节目中你一定可以了解。

超级忍
高手成长基础手册
PS2
PS2超级忍是一款优秀的格斗游戏，而要
想在格斗中取胜，就是本节目要告诉你的。

宿命传说2
煽情故事大公开
Tales of
Destiny 2
PS2上最受欢迎的宿命传说，玩家手中的
朋友是否不想知道其背后的故事呢？

无尽沙加
系统大解密
UNLIMITED
SAGA
无尽沙加的创新的游戏系统令人眼花缭乱，
与它完美结合的玩法可能你这里了解一些。

Winning Eleven
实况足球系列
实况足球系列十人阵容终极
足球实战技术网址系列
出品篇
实况足球系列的NE，由最高级的入门要求令人
望而却步，这个系列将会是大家的福音吗？

光环
剧情详解
HALO
由于是美国大作，国内了解的人很少，通
过本节目大家可以对这款游戏有更深入的了解。